DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY-COMPUTER



Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

2/90

Drachen-futter

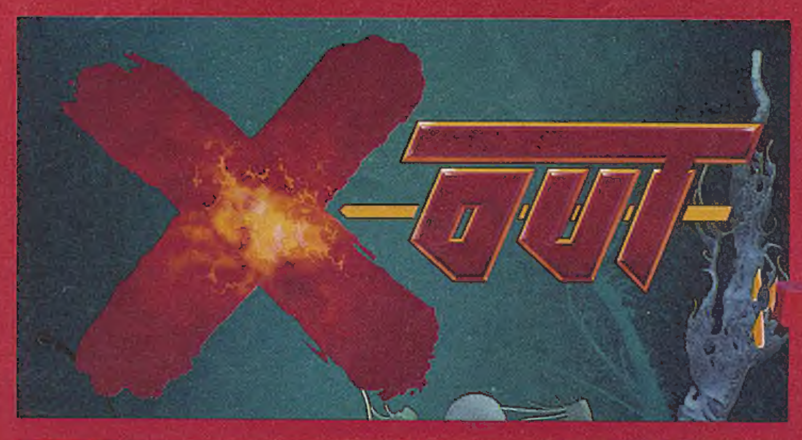
- Dragon Wars: Der Bard's Tale-Nachfolger im Härte-Test

Grafik-Giganten

- Kritisch getestet: Battle Squadron, Star Trek V, Budokan, X-Out

Ein Lynx für jede Hosentasche

- Ataris tragbare Spielekonsole
- Mit LCD-Farbgrafik und 3D-Zoom





Erhältlich für:
Amiga™
Atari ST™
C 64
SchneiderCPC
Spectrum

Besser gemacht, mit 50 Bildern pro Sekunde

Besser gemacht, mit 24 verschiedenen Extrawaffen

Besser gemacht, da für Deinen Computer entworfen

Bildschirmfotos: Amiga(2), C 64(1)

Besser gemacht, Rainbow Arts

X-OUT ist das ultimative Shot'em up. 8 Level, insgesamt 160 Bildschirme breit, mit realistischer Unterwassergrafik, die die Farbmöglichkeiten der Rechner bis an Ihre Grenze ausnutzen: über 30 Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm; 24 verschiedene Extrawaffen; frei positionierbare Extrawaffen; Shops zum Kauf und Verkauf von Waffen; Horizontal und Vertikalscrolling; über 40 riesige Aliens und ...
X-OUT ist keine mißlungene Konvertierung - X-OUT ist speziell für Deinen Rechner 'besser gemacht'.



'Besser gemacht' von:

Rainbow Arts

Informationen: RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, ☎ Hotline 0211-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

Gute Nachrichten

Und bitte bringt die *POWER PLAY* wieder als eigenes Heft heraus!" Mit diesem Satz endeten 90 Prozent Eurer Leserbriefe. Eine gute Nachricht: Wir kommen raus.

Ab der nächsten Ausgabe liegt *POWER PLAY* nicht mehr der *HAPPY-COMPUTER* bei. Dann findet Ihr uns als eigenständiges, reformiertes Magazin am Kiosk: Natürlich mit mehr Tips, mehr Tests und mehr Trantor. Wir freuen uns darauf, Euch in gebührendem Umfang über Soft- und Hardware berichten zu dürfen; monatlich, natürlich. Außerdem haben wir eine Menge Neuheiten in petto — laßt Euch überraschen. Genaueres findet Ihr auf der letzten Doppelseite im Heft.





Stille Nacht (mit Fee Lizzie) bei Domark (oben) Fernsehzeit (mit Moderator Römling) für Anatol (unten)

Da wir viele Seiten für Euch füllen wollen, suchten wir einen neuen Redakteur. Wer schon länger die *POWER PLAY* schmökert, dem wird der Name Martin Gaksch bekannt vorkommen. Martin war eines der Gründungsmitglieder der *POWER PLAY* und testete ein Jahr lang für uns Spiele, dann zog es ihn ins Exil zu einem deutschen Software-Produzenten. Vor einem Monat packte er kurzerhand die Koffer und zog zurück nach Augsburg, wo er inzwischen wieder "residiert". Er verstärkt die Action-, Sport- und Geschicklichkeits-Flanke in der Redaktion. Spiele wie "Mr. Heli", "World Court Tennis" und "Typhoon Thompson" liegen ihm besonders. Er besitzt so ziemlich alle Computertypen, die man sich vorstellen kann, und ist ein exquisiter Kenner der Software-Szene. Er ist knackige 24 Jahre alt, hört auf den schönen Spitznamen "Maga" und läßt zu Hause mit Vorliebe amerikanische Countrymusik erklingen.

POWER PLAY im Fernsehen? Auch das gibt's: Immer häufiger wenden sich andere Redaktionen um fachlichen Rat an die *POWER PLAY*. Im Dezember wurde es besonders aufregend. Das Telefon klingelte: SAT 1 war dran. Die Redaktion des "Teletip-Markt" suchte einen Berater und Studiogast. Anatol flog kurzerhand nach Frankfurt und stellte ein paar Spiele vor. Bei den Vorbereitungen ließen sich der Moderator, der Requisiteur und die Kameramänner von dem Spielevirus anstecken: Zwischen den Aufnahmen wurde schnell eine Runde "California Games" gespielt. Am 6.12. war's dann soweit: zehn Minuten lang flimmerten bekannte Bilder von "Populous", "Indy III" und anderen Spielen bundesweit über den Bildschirm.



Da ist er wieder: Ex-Redakteur Martin Gaksch zog's nach Bayern

Weihnachten hat für viele von Euch sicher freudige Überraschungen gebracht — auch für uns ist es eine stete Quelle der Freude. Alle Jahre wieder schicken nämlich die Softwarefirmen Ihre Weihnachtskarten. Der Preis für die orginellste Karte bekommt diesmal die Software-Firma "Domark" (Siehe Bild). Auf dem Bild findet ihr die gesamte Chefetage: Rechts erkennt Ihr den Mark, daneben steht Dominic, Pressesprecherin Lizzie drapierte sich himmlisch auf der Haube. Normalerweise nur in Krawatte oder Kostüm, schwangen sie sich in weihnachtliche Klamotten — wir gratulieren für die äußerst gut gelungene Weihnachtsmann-Performance.

Bis zum nächsten Monat

POWER PLAY Redaktion

"GERADEZU SCHWINDELERREGEND, WIE SICH DER STUNT CAR FLITZER IN KURVEN LEGT UND ÜBER ABGRÜNDE HECHTET . . ." Power Play 10/89





STUNT CAR RACER

"Funken stieben, Reifen quietschen: Mit einem lauten Krachen überschlägt sich mein Wagen dreimal und liegt dann zertrümmert am Rande einer 30 m hohen Rampe. Ich hätte doch nicht mit 200 Sachen in diese Kurve rauschen sollen . . ." *Power Play 10/89*

"Der kernige Sound, die höllenschnelle 3-D Grafik lassen einen fast vergessen, daß man nur am Computer sitzt . . ." *Power Play 10/89*

"Technisch ausgefeilt, konzeptionell originell – das sind die Markenzeichen von STUNT CAR RACER" *ASM-Hit 10/89*

"Die Strecken bei diesem Race sind absolut radikal gestaltet, da wird mir schon fast beim Hindshauen übel . . . *ASM 10/89*

RVF

Die Motorrad-Simulation der Honda 750 RVF. Rennen auf Clubstrecken und weltberühmten Kursen.

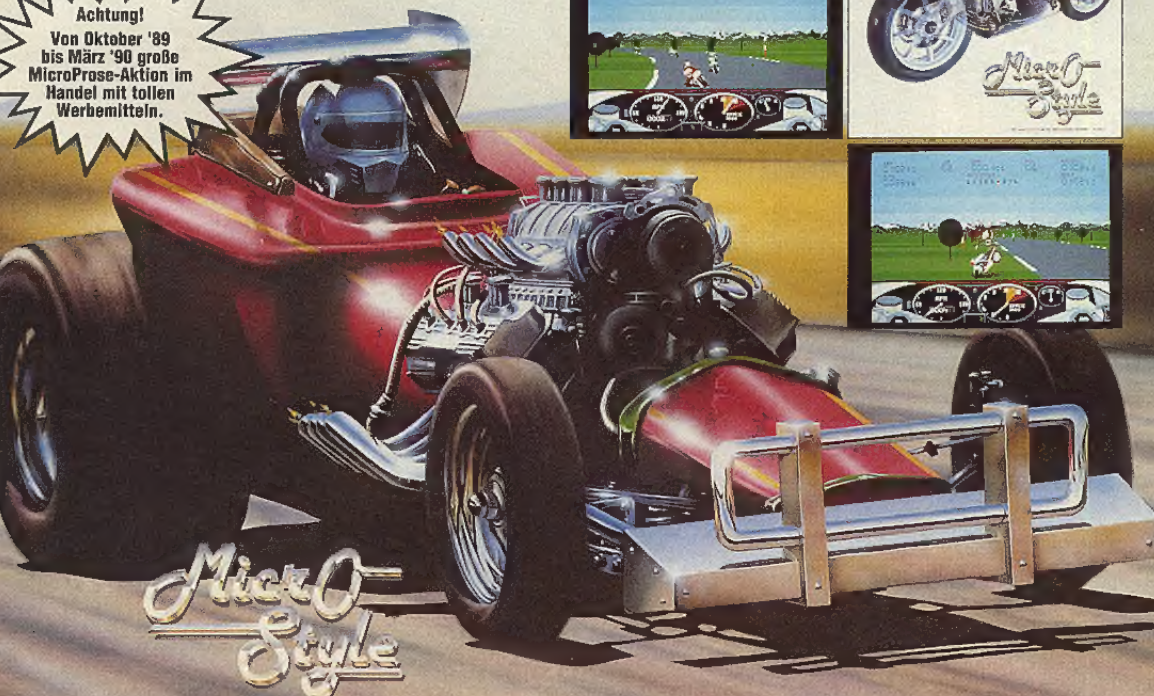
"Super! Was für eine irre Simulation! Bei RVF Honda kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf, es fehlt nur noch der Geruch nach Öl, Benzin & Gummi . . ." *Power Play 7'89*, Prädikat: "Besonders empfehlenswert"

"Hahn aufdreh'n, und alles verheizen . . .
RVF Honda ist ein sehr detailliertes Game mit annähernd realistischen Features . . ." *ASM Hit 8+9'89*

"Honda RVF ist mit Sicherheit die Beste Motorrad-Simulation, die zur Zeit auf dem Computermarkt erhältlich ist." *Joystick 8'89*







Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 021 01/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG



INHALT 2/90

Aktuell

Story

Computerspiele-Tests

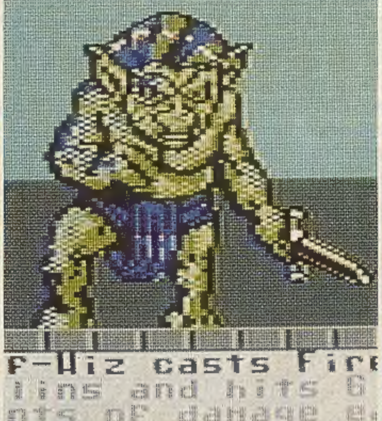
Kurz-Tests

Videospiele-Tests

Automaten-Tests

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Allgemeines

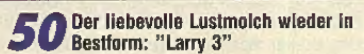




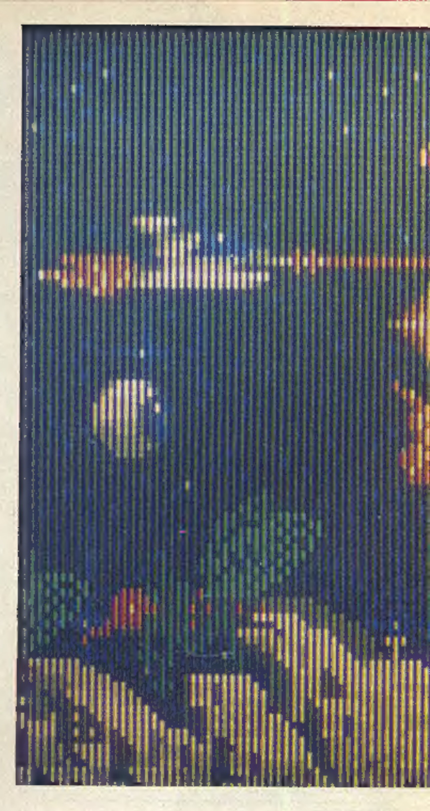


22 Ameisen-Horror in "It came from the Desert"

12 Dungeons, Drachen und Dämonen in "Dragon Wars"



50 Der liebevolle Lustmolch wieder in Bestform: "Larry 3"



Am 26. November stellte Atari in New York das heißerwartete "Lynx" vor. Das brandneue Telespiel: tragbar, taschenbuchgroß und mit farbigem LCD-Schirm präsentiert das neueste Suchtmittel. *POWER-PLAY*-Korrespondent Marshal M. Rosenthal berichtet.

Ein Lynx für jede

Es wurde viel spekuliert, viele Bilder gezeigt, Gerüchte in Umlauf gebracht. Kurzum: Viel mehr konnte man nicht tun, um die Öffentlichkeit auf das Lynx heiß zu machen. Jetzt hat Atari endlich die Katze aus dem Sack — oder vielmehr das Lynx aus den Entwicklerwerkstätten — gelassen. Man konnte es anfassen, hören, sehen und die ersten Spiele spielen. Spiele gibt es im Moment sechs Stück, wobei eins von vorneherein dem Grundgerät beiliegt. Weder das Gerät noch die Spiele sind handgebaute Musterexemplare, sondern stammen direkt von den Atari-Fließbändern. Die Firma kündigte an, daß es kurz nach der Vorstellung auch in den New Yorker Spiele-Läden erhältlich sind.

Die Hardware

Das Lynx ist etwas kleiner als eine VHS-Video-Kassette. Die Module ähneln Scheckkarten. Sofort sichtbar: der Anschluß für die Spannungs-Versorgung, über den man das Lynx mit dem beigelegten Netz-Adapter an die Steckdose anschließt. Es läßt sich mittels sechs Batterien auch netzunabhängig betreiben. Außerdem gibt es einen Anschluß für das Atari-eigene "Comlink"-Kabel. Bis zu acht Spieler können ihre Geräte zusammenschließen und so im gleichen Spiel mitwirken, vorausgesetzt, jeder hat das gleiche Modul im Lynx stecken. Der Name "Lynx" stammt von dieser speziellen Fähigkeit, die Geräte zu verbinden (engl.: "to link", verbinden).

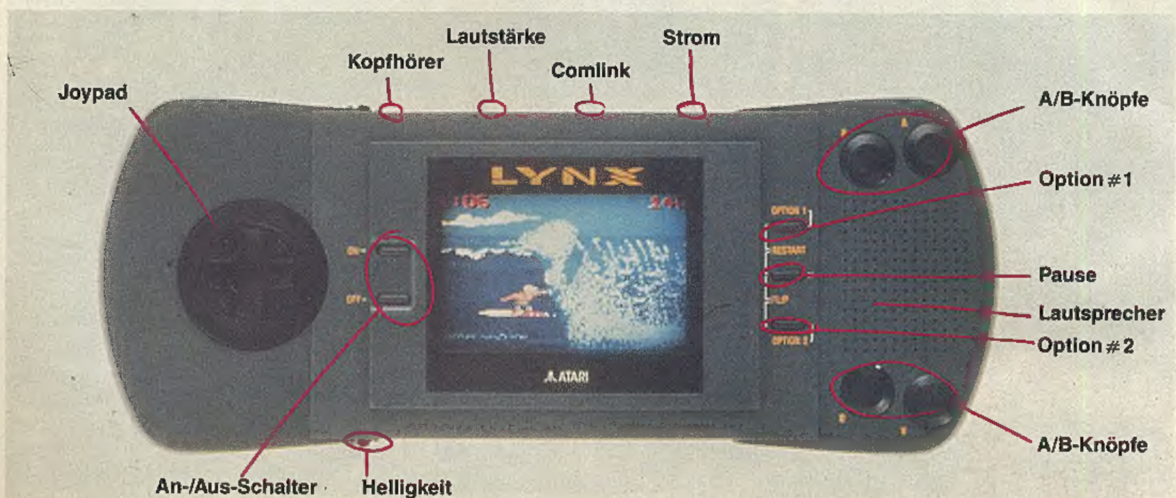
Ein Anschluß für einen Walkman-Kopfhörer steht alternativ zum eingebauten Lautsprecher zur Verfügung; ist ein Kopfhörer eingesteckt, wird der Lautsprecher abgeschaltet. Das Lynx bietet vier Sound-Kanäle, mit denen auch digitalisierte Klänge und Sprache wiedergegeben werden. Allerdings stellt das Lynx keinen Stereo-Ausgang zur Verfügung. Mittels eines Drehreglers läßt sich die Lautstärke einstellen. An Spiel-Reglern bietet das Lynx zwei Feuerknöpfe, eine Pausen-Taste, zwei "Option"-Tasten und das Steuerkreuz. Natürlich gibt es dann noch den Ein-/Ausschalter.

Das Augenfälligste am Lynx ist der Farb-LCD-Bildschirm. Er stellt gleichzeitig 16 Farben von 4096 möglichen dar, und bietet eine Auflösung von 160 x 102 Pixel. Das entspricht ca. einem Viertel der Auflösung des Nintendo-Entertainment-Systems. Der Bildschirm wird von hinten beleuchtet. Entwickelt wurde die Anzeige von der Firma Citizen, die das System ursprünglich für eine Serie von superflachen Fernsehapparaten erdachten. Das Bild kann übrigens auf den Kopf gestellt werden: Man dreht das Lynx einfach um und benutzt das zweite Paar Feuerknöpfe. So kommen auch Linkshänder in den Genuß des Spiels.

Jedes Spiel besitzt im Moment 1 MBit ROM (128 KByte), zukünftige Module sollen bis zu 8 MBit ROM nutzen (1 MByte). Außerdem sind die Module für eine Batterie vorbereitet, so daß Spielstände und Highscores gespeichert werden. Bisher nutzt aber kein Modul diese Möglichkeiten.

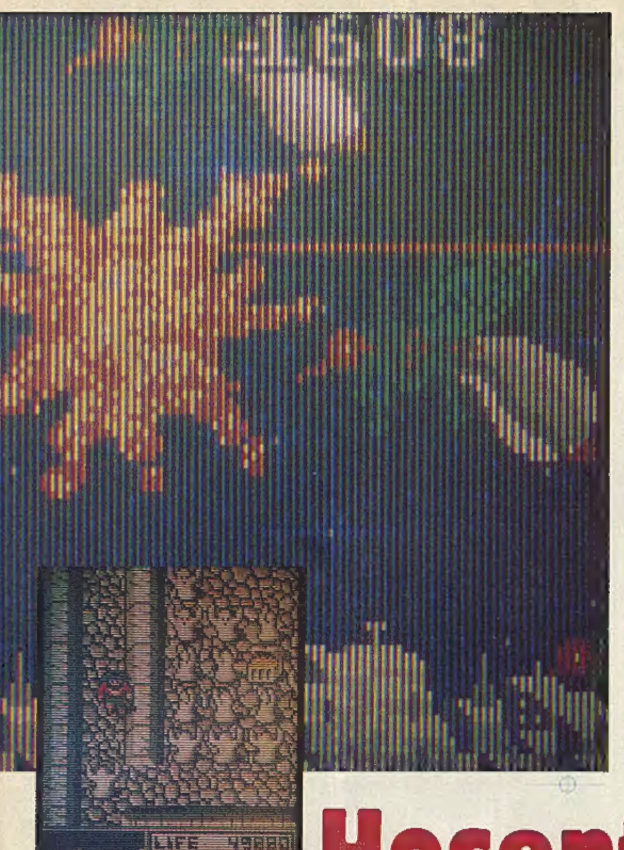
Die Spiele

Die meisten Computerspiel-Hersteller äußerten sich positiv über das Lynx, offizielle Unterstützung hat aber noch keiner angekündigt. Dem Lynx beigelegt ist das von Heimcomputern bekannte Spiel "California Games", mit dem man eine ganze Reihe von kalifornischen Sportarten nachspielt. Zum Beispiel muß man einen Surfer geschickt durch sich brechende Wellen steuern, ohne daß er von seinem Brett gefegt wird. Oder man versucht sein Glück im Skateboarden. BMX-Radfahren wird ebenso angeboten wie ein kalifornisches "Footbag". In dieser Disziplin kommt es darauf an, ei-



Etwas kleiner als eine Video-Kassette ist das neue Hand-Telespiel "Lynx" von Atari. Ab März gibt's es zu kaufen.

Hosentasche



"Gates of Zenducon" ist ein typisches Ballerspiel (großes Bild), bei "Gaunlet 3" (kleines Bild) geht man auf Geisterjagd.

nen kleinen Ball mit den Füßen und dem Kopf solange wie möglich in der Luft zu halten. Die Surf-Disziplin nutzt das Comlink: Zwei Spieler können gegeneinander spielen und sich vom Brett schubsen.

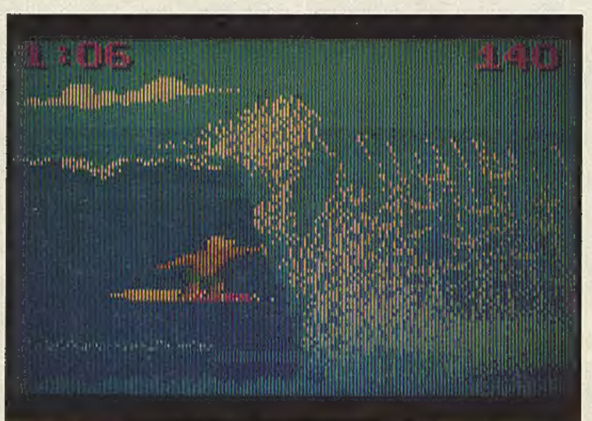
Weitere fünf Module sind im Handel erhältlich, sie erscheinen aber vorerst ausschließlich in den USA. Bei "Blue Lightning" kämpft man, ähnlich wie bei Segas "After Burner", in einen Düsenjäger gegen Luft- und Boden-Gegner. Die Landschaft wird aus der Sicht des Fliegers dargestellt und rast auf den Spieler zu. Das zweite Spiel ist eine "Gauntlet"-Variante, das aus der Spielhalle und vom Heimcomputer bekannt sein dürfte. Es geht darum, die Spielfiguren durch Labyrinthe zu hetzen und sie gegen Horden von verschiedenen Monstern kämpfen zu lassen.

"Chips Challenge" ist eine Kombination aus Labyrinth- und Strategie-Spiel. Jeder Labyrinth-Level ist angefüllt mit Hindernissen und Blockaden, die den Ausgang und damit den Eingang zum nächsten Level versperren. Kombinieren la "Sokoban" ist hier angesagt. Das "Gates of Zendacon" ist wiederum für Action-Freunde interessant. Mit einem kleinen Raumschiff kämpft man sich mit Laser, Torpedos und Schild durch Horden von Gegnern. Jeder Level besitzt einen Code, so daß man bei Spielende genau dort weitermachen kann, wo man sein letztes Leben verlor. In "Electrocop" übernimmt man einen mächtigen Polizei-Roboter, der in eine Festung eindringt, um die Tochter des Präsidenten zu befreien. Das Spiel scrollt horizontal, wenn der Kämpfer durch die Gänge der Festung läuft. Waffen erhält er aus speziellen Wandfächern. Ansonsten gilt: Alles abschießen, was sich bewegt. Fahrstühle befördern die Spielfigur in andere Etagen. Um sie zu benutzen, braucht man ein Paßwort, das man im jeweiligen Stockwerk erst in Erfahrung bringen muß. Außerdem stehen in dem Riesengebäude Computer-Terminals zur Verfügung, an denen man Informationen über den Gegner holen kann, sich reparieren läßt oder einfach eines von drei Videospielen spielt. Man hat nur eine Stunde Zeit, um die Tochter zu retten. Das sechste Spiel "Rampage" ist schon fertig, wird aber erst demnächst veröffentlicht.

Die Schöpfer

Erdacht und gebaut wurde das Gerät von den Amiga-Vordenkern Dave Needle und R. J. Mical. Nach dem Amiga-Projekt gingen beide zur Spielefirma Epyx, wo sie an dem Lynx-Projekt arbeiteten. Denn eigentlich ist das Lynx von der Spielefirma Epyx gebaut, Atari kaufte anschließend die Rechte auf.

Entgegen einiger Gerüchte über den Konkurs von Epyx arbeitet die Firma weiterhin mit dem Gerät. Epyx besitzt nämlich eine spezielle Software-Verschlüsselung, die in jedes Spiel eingebaut werden muß. Ohne diese läuft kein Spiel auf dem Lynx.



"California Games" liegt im Grundgerät bei. Mit zwei Lynx und dem "Comlink"-Kabel kann man zu zweit spielen.

Dave Needle dachte sich einige technische Spezialitäten fürs Lynx aus. "Das Vergrößern der Sprites wird von der Hardware gesteuert", erzählt er uns, "dadurch hat der Spiele-Designer mehr Freiraum, um sich aufs Spiel zu konzentrieren, und muß nicht auch noch Software für solche Effekte planen." Diesen Effekt kennt man eigentlich nur von den Sega-Spielhallen-Monstern wie "After-Burner" oder "Galaxy-Force". Needle erzählt uns weiterhin, daß das Lynx 64 KByte RAM eingebaut hat und einen 6502-Mikroprozessor besitzt. Der gleiche Prozessor verrichtete schon erfolgreich seine Dienste im C 64. Allerdings wird der Lynx-Prozessor mit 4 MHz getaktet, also über viermal schneller als der gute alte C 64.

Sein Partner, R. J. Mical, programmierte die Software des Lynx, genau wie er es für den Amiga tat. Er erzählt: "Das Entwicklungs-System läuft auf einem Amiga, und benutzt die Multitasking-Fähigkeiten des Amiga. Nebenbei testete der Amiga sogar, ob während des Programmierens Fehler im Lynx auftraten." Mical merkt an, daß trotz des fehlenden Stereo-Sounds einige interessante Effekte möglich sind. "Gates of Zendacon hat eine digitalisierte Stimme beim Start". Außerdem merkt Mical an, daß die Lynx-Software verschiedene Extras bietet. "Ein Level von Gates of Zendacon hat einen versteckten Zugang zu einem geheimen Level.

Das Lynx gibt es leider erst in den USA zu kaufen. Ab März wird Atari das Gerät auch in Deutschland auf den Markt bringen. Lynx wird hier für 399 Mark verkauft werden, die Spiele kosten ab 69 Mark. Ob sich das Gerät tatsächlich gegen den Nintendo-"Gameboy" durchsetzen wird, bleibt abzuwarten. Zwar gibt es für den nur mit Schwarzweiß-LCD ausgestatteten Gameboy im Moment auch nur zehn Spiele. Japanische Hersteller kündigten fürs Frühjahr 1990 jedoch 30 neue Spiele für den Gameboy an. Und was aus Japan noch alles für den Gameboy kommen mag, kann man anhand des in kurzer Zeit entstandenen Angebots für das amerikanische Nintendo-Entertainment-System abschätzen (rund 200 Titel). Lynx hat in Deutschland jedoch einen Riesen-Vorteil: Man kann es demnächst überall kaufen. Vom Gameboy kann man das bisher nicht behaupten. *hf*

INDERMACHE

***POWER PLAY* blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch die ersten Bilder von brandheißen Spielen, die demnächst erscheinen werden.**

Unreal (UBI-Soft)

Drei Stichworte beschreiben das neue Action-Spiel "Unreal" für Amiga und ST ziemlich genau: klasse Grafik, gute Animation und interessante Musik. Zum einen kämpft sich ein Wilder durch vier horizontal scrollende Landschafts-Abschnitte. Dort machen ihm Felsbrocken, Feuerkugeln, Vögel und andere Gegner das Leben schwer. Boxend, springend und laufend bewältigt er die Gefahren. Zum anderen fliegt ein Drachen à la "Space Harrier" durch fünf 3D-Levels. Die Sprites sind recht groß, die 3D-Animation auf den ersten Blick sehr flüssig. *hf*







Ist das nicht eine tolle Grafik? UBI-Soft's "Unreal" gibt's demnächst für Amiga und Atari ST.

Starflight II (Electronic Arts)

Na endlich: Die »Starflight«-Serie wird fortgesetzt. Electronic Arts hat das Megabyte-Epos "Starflight II: Trade Routes of the Clound Nebula" für MS-DOS-PCs angekündigt. Die Geschichte klingt interessant: Die Spemins sehen aus wie ein Müllhaufen, führen sich mies auf und sind zudem fürchterlich arrogant. Der Spieler erhält die ehrenvolle Aufgabe, Ihnen als Gefangener solange Drinks zu servieren, bis er einen Fluchtweg und ein Raumschiff gefunden hat. Dann darf er sich mit nicht minder miesen Vertretern 30 verschiedener Rassen des Universums herumschlagen. 500 Planeten stehen zur Wahl. *al*



Lange Nächte für Rollenspiel-Fans dank »Starflight II«

Eagle's Rider (Infogrames)

Die Hintergrund-Story zu "Eagle's Rider" hört sich ziemlich nach "Kampfstern Galactica" an: Die Cyborgs haben praktisch das ganze Sonnensystem unter ihrer diktatorischen Fuchtel — bis auf die gute alte Mutter Erde. An Bord eines fabrikneuen Raumschiffs, der "Eagle", machen Sie sich auf den Weg zum Heimatplaneten der Cyborgs, um diesen zu vernichten. Eagle's Rider ist eine Mischung aus Action und Adventure. Neben der actionlastigen 3D-Fliegerei im Weltraum muß man viel mit Personen plaudern. Zunächst dürfen nur Amiga-, ST- und PC-Besitzer an der Befreiungsaktion teilnehmen. *mg*

Asteroidenfelder erschweren das Fliegen bei "Eagle's Rider" ▶

Indianapolis 500 (Electronic Arts)



"Indy 500" bietet schnelle 3D-Grafik, fetzigen Adlib-Sound und viel Renn-Atmosphäre

Jedes Jahr pilgern über hunderttausend Amerikaner nach Indianapolis, um bei dem legendären Autorennen "Indianapolis 500" (kurz "Indy 500") dabei zu sein. Electronic Arts hat sich nun die Lizenz für Computer-Umsetzungen gesichert und veröffentlicht in Kürze ein peppiges Autorennen mit ausgefüllter 3D-Vektor-Grafik. Neben einer dichten Renn-Atmosphäre und schnellen 3D-Routinen zeichnet sich Indy 500 besonders durch Zeitlupen-Wiederholungen aus mehreren Perspektiven aus. Das PS-Spektakel erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs. *mg*




RETALIATOR

Nintendo zieht vor Gericht

Vor einem Jahr wurde für das Nintendo-Videospiel ein interessanter Zusatz angeboten: Ein Adapter, der japanische Nintendo-Module, die normalerweise nicht mit der deutschen Konsole arbeiten, lauffähig macht (*POWER PLAY* stellte das Gerät als "Japan-Adapter" im Heft 1/89 vor). Außerdem gab es einige japanische Spiele zu kaufen, unter anderem "Super Mario Bros. III". Die Firma Bienengraeber, die den Verkauf von Nintendo-Artikeln in Deutschland steuert, zitierte den Importeur kurzerhand vor Gericht. Bevor die Verhandlungen jedoch abgeschlossen waren, gab der Japan-Verkäufer von sich aus auf, "... in weiser Einschätzung ihrer Prozeßaussichten ..." wie es in der Nintendo-Mitteilung hieß. Damit wird darauf verzichtet, "Super Mario Bros. III" zu verkaufen; der Adapter würde nur noch mit dem Hinweis auf Qualitätsminderung der Spiele in Deutschland verkauft. Inzwischen ist der Adapter auch aus dem Programm genommen.

Da die Verhandlungen abbrachen, bevor ein Urteil gefällt werden konnte, ist immer noch nicht entschieden, ob die japanischen Spiele und der Adapter verkauft werden dürfen oder nicht. In Deutschland würde das recht karge Spiele-Angebot dann nämlich mit ausländischen Importen aufgelockert; sehr zur Freude der Konsolen-Besitzer. *hf*

Backup-Booster für die PC-Engine

Endlich haben die ellenlangen japanischen Paßwörter von PC-Engine-Rollenspielen ihren Schrecken verloren: "Backup Booster" heißt das Zauberwort. Dieser kleine, batteriebestückte graue Kasten wird einfach an den Expansion-Port der PC-Engine angesteckt. Hier können dann per Knopfdruck verschiedene Spielstände abgespeichert werden. Allerdings gibt es zwei



So sieht er aus: der Backup Booster

Wermutstropfen bei der ganzen Sache: Zum einen funktioniert das praktische Gerät nur mit neueren Modulen zusammen (wie zum Beispiel mit "Neutopia"). Die Spiele, mit denen der Backup-Booster arbeitet, haben auf der Packung ein kleines Batteriesymbol aufgedruckt. Zum anderen werden all diejenigen von Euch, die schon den sogenannten "AV-Booster" an dem Expansion-Port stecken haben, das Speicherkästlein leider nicht anschließen können. Der schnucklige Wunderkasten kostet ca. 80 Mark und ist unter anderem beim CWM-Versand in Vienenburg zu beziehen. *mh*

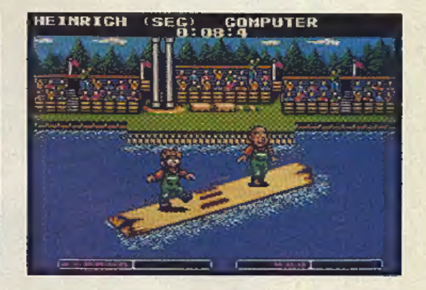
Neue Sega-Module

Sega hat vier neue Module angekündigt. Das erste ist eine Eishockey-Simulation mit allen Spielelementen, die eine ordentliche Eisschlacht ausmachen. Meinungsverschiedenheiten können die Spieler gleich auf dem Eis auskämpfen; der Verlierer muß auf die Strafbank.

Bei "RC Grand Prix" steuert man einen kleinen, ferngesteuerten Flitzer über eine in allen Richtungen scrollende Fahrbahn. Wird das Rennen gewonnen, kann man mit dem Preisgeld seinen Miniatur-Renner aufrüsten. Das Autorennen "Battle Out Run" fällt in die gleiche Sparte, obwohl es hier etwas ruppiger zugeht. Außerdem wird es aus der Sicht des Fahrers gespielt. Die letzte Neuankündigung ist die Umsetzung des bekannten Computer-Spiels "World Games", bei dem es unter anderem um das Balancieren auf Holzbalken und Werfen von Baumstämmen geht. Alle Module sollen bis März erscheinen und 90 Mark kosten. *hf*







Demnächst gibt's drei neue Sega-Titel: »Slap Shot«, »RC Grand Prix« und »World Games«

HITPARADEN

LESER-HITS

Populous beißt sich an der Spitze fest

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
	(1)	Populous	Electronic Arts	7. Monat
	(2)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	15 Monat
	(3)	Microprose Soccer	Microprose	12. Monat
	(4)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	10. Monat
	(12)	Indiana Jones and the last Crusade	Lucasfilm Games	2. Monat
	(7)	Grand Prix Circuit	Accolade	9 Monat
7.	(5)	Kick Off	Anco	6 Monat
	(6)	RVF Honda	MicroStyle	4. Monat
9.	(9)	Elite	Firebird	35. Monat
10.	(11)	Pirates	Microprose	26. Monat
11.	(10)	Dungeon Master	FTL	17. Monat
12.	(8)	Test Drive II — The Duel	Accolade	6. Monat
13.	(—)	Sim City	Maxis	1. Monat
	(15)	Pool of Radiance	SSI	9. Monat
15.	(13)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	23. Monat
	(14)	Xenon II — Megablast	Imagework	2. Monat
17.	(20)	Oil Imperium	Reline	2. Monat
	(—)	Spherical	Rainbow Arts	2 Monat
	(—)	Curse of the Azure Bonds	SSI	2 Monat
20.	(—)	New Zealand Story	Ocean	1 Monat

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer und Videospiel-Systeme. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Heinrich Arenz, Frankfurt/M
Michael Berger, Ablsgmünd
Markus Faltin, Gelsenkirchen
Johannes Hertel, Bochum
Daniel Mandt, Gierend
Felix Mayer, Ludwigsburg
Günter Merl, Regensburg
Peter Neumaier, Au
Emmanuel Oswald, Elchingen
Uli Ronellenfitsch, Östringen
Andy Schmidt, Rodgau
Ivo Sele, FL-Vaduz

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

- **Hillsfar** (SSI)
- **Bundesliga Manager** (Software 2000)
- **Silkworm** (Virgin)
- **Hard'n Heavy** (Reline)
- **Rock'n Roll** (Rainbow Arts)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. **Hard Drivin'** (Tengen)
2. **Ghostbusters II** (Activision)
3. **Interphase** (Imageworks)
4. **Moonwalker** (US Gold)
5. **Switchblade** (Gremlin)
6. **Indiziertes Spiel**
7. **Batman** (Ocean)

Billigspiele und Compilations:

1. **Paperboy** (Encore)
2. **Crazy Cars** (Hit Squad)
3. **Indiziertes Spiel**
4. **Shot Circuit** (Hit Squad)
5. **Pitstop** (Kixx)
6. **Rolling Thunder** (Kixx)
7. **The Flintstones** (Bug Byte)

Leser-Hits (nach Computern)

1. Populous
2. F-16 Falcon
3. Indiana Jones and...
4. Zak McKracken
5. Kick Off

1. Populous
2. Zak McKracken
3. Dungeon Master
4. Elite
5. F-16 Falcon

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. Maniac Mansion
5. Pirates

1. Space Quest III
2. Leisure Suit Larry II
3. Elite
4. F-16 Falcon
5. Police Quest II

1. Phantasy Star
2. Golvellius
3. Alex Kidd 3
4. Y's
5. Ghostbusters

1. Super Mario Bros. II
2. Zelda II
3. Trojan
4. RC Pro Am
5. Gradius

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

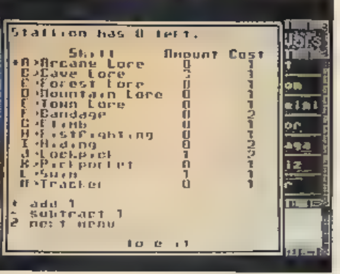
Schickt Eure Hitparaden-Karten an diese Adresse

Dragon Wars

C 64 (Amiga, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Interplay

Grafik: 76	Sound: 7	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 81		
Ohne Barden, ohne Horn, trotzdem liegt das Spiel ganz vorn		

Das Softwarehaus Interplay hat sich seinen Platz in den Computerspiel-Annalen gesichert. Mit "The Bard's Tale" veröffentlichten die Amerikaner das erste Computer-Rollenspiel, das in Europa ein großer kommerzieller Erfolg wurde. Nach zwei Nachfolgern deutete Interplay



Ganz allein bestimmt Ihr die Fähigkeiten Eurer Charaktere (C 64)

geheimnisvoll an, daß weitere Bard's-Tale-Spiele nicht zu erwarten seien. Statt dessen stricke man an einem völlig neuen Rollenspiel-System.

Das Warten hat ein Ende: Mit "Dragon Wars" ist das mit Spannung erwartete Programm jetzt erschienen. Das Geschehen spielt auf der Fantasy-Welt Oceana, die den Stern Sirius umkreist. Die Reise durch den Kontinent Dilmun beginnt für Eure vier Spielfiguren starke Party in der heruntergekommenen Stadt Purgatory (später können bis zu drei weitere Charaktere hinzukommen, die man aber erst treffen oder herbeizaubern muß. Insgesamt faßt die Party also bis zu sieben Spielfiguren.) Schnell wird klar, daß ein Oberbösewicht namens Namtar den ganzen Planeten erobern will. Ihr steuert Eure Party durch die Stadt und besorgt Euch Waffen und Zaubersprüche, bevor Ihr Euch überlegen könnt, aus Purgatory zu entkommen und den Rest des Kontinents zu erforschen.

Bei diesem Rollenspiel gibt es keine bestimmten Charakterrassen und Klassen. Vielmehr dürft Ihr beim Zusammenbasteln einer neuen Spielfigur 50 Charakter-Punkte auf verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften verteilen. Es gibt etwa zwei Dutzend Fähigkeiten (z. B. verschiedene Magie-Arten, Umgang mit Waffen, Schwimmen, Schlösser knacken etc.) und fünf Charakter-Eigenschaften (Kraft, Gewandtheit, Intelligenz, Seele und Gesundheit). Beim Erschaffen habt Ihr also mehr Freiheiten als bei den meisten anderen Rollenspielen. Wenn die Spielfiguren einen Level befördert werden, erhaltet Ihr jeweils zwei Charakter-Punkte dazu, die wieder beliebig verteilt werden können. Gut 60 Zaubersprüche stehen in vier verschiedenen Magie-Klassen zur Verfügung, die aber zum Teil recht ähnlich sind.

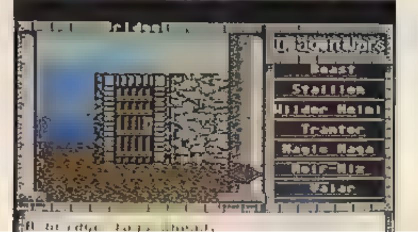
Die Grafik wird "Bard's-Tale"-gemäß in 3D gezeigt; von Angreifern bekommt man animierte große Grafiken zu sehen. Dank "Automapping" muß man keine Karten zeichnen. Auf Tastendruck bekommt man eine Karte der Gegend, in der man sich gerade befindet, auf dem Bildschirm gezeigt.



Die animierte Grafik der Angreifer hat eine stattliche Größe (C 64)

Für viel Lesestoff sorgt das Handbuch, das mit 147 Text-Absätzen gespickt ist. Erreicht man bestimmte Stellen im Spiel, wird man aufgefordert, im Handbuch den entsprechenden Absatz nachzulesen.

Bei Gefechten mit Monstern kann man verfeinerte Taktiken für die Kämpfer bestimmen (z.B. "Normaler" Angriff, riskanter heftiger Hieb oder Versuch, den Gegner zu entwaffnen). Bei einigen Zaubersprüchen darf bestimmt werden, wieviel Spell Points (Magie-Punkte) für diesen Spruch eingesetzt werden sollen. Je mehr Punkte Ihr investiert, desto durchschlagender ist die Wirkung des Spruchs. *hl*



Überraschung nicht ausgeschlossen: Was mag hinter der Tür stecken? (C 64)



Interplays neues Rollenspiel ist spielerisch ausgereifter und abwechslungsreicher als die Titel der Bard's-Tale-Trilogie. Zwar wird auch hier viel gekämpft, aber in den Städten und Dungeons gibt es mehr Besonderheiten, die Aufzucht und Hege der Charaktere erlaubt mehr Freiheiten, und durch die vielen (englischen) Texte kommt Atmosphäre ins Spiel. Außerdem hält sich die Anzahl der Monsterattacken in Grenzen, wenn man eine bestimmte Stelle mal von Monstern befreit hat, wird man hier auch nicht mehr angegriffen.

Das Magie-System bietet viele Sprüche, aber wenig Abwechslung. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse gut; die Nachladezeiten sind etwas nervig, aber erträglich. Auch beim Jonglieren mit den drei doppelseitig bespielten Disketten hält sich der Ärger in Grenzen.

Dragon Wars ist ein gutes Rollenspiel, bei dem man am Anfang kaum sterben kann und sich der Schwierigkeitsgrad allmählich steigert. Wegen der nicht gerade optimalen Kampf- und Magie-Systeme gefällt es mir nicht ganz so gut wie die AD&D-Rollenspiele von SSI, für Fantasy-Fans ist Dragon Wars aber unbedingt empfehlenswert. Ohne gute Englischkenntnisse ist man bei diesem Programm allerdings aufgeschmissen



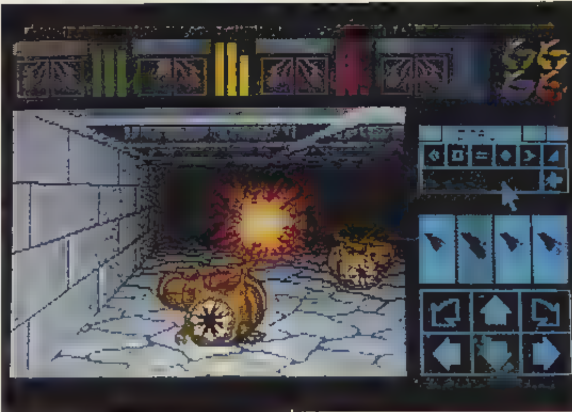
Chaos Strikes Back

Atari ST (Amiga)
85 Mark (Diskette) ★ FTL

Grafik: 83	Sound: 65	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 92		
Was lange währt, wird endlich gut: Lord Chaos im Edel-Dungeon		

Jetzt ist es soweit: "Chaos Strikes Back". Die böse Hälfte des Grauen Lords mit dem klangvollen Namen Lord Chaos, der wir schon in dem Rollenspielknüller "Dungeon Master" die Hucke voll gehauen haben, ist wieder da. Damals hat Lord Chaos seine Niederlage vorausgesehen und sich heimlich ein kleines Privat-Dungeon zusammengezimmert. Hierhin hat er sich zurückgezogen und wartet auf seine Rache. Mit der Hilfe von vier Kristallen, die magische Energie speichern, will er wieder an die Macht kommen. Eure Aufgabe ist es, in das Dungeon zu gehen, die vier Kristalle zu finden und zu vernichten. Erst dann dürfte der fiese Chaos der Vergangenheit angehören. Das Dungeon ist quasi in vier Bereiche eingeteilt, an dessen Endpunkt sich einer der Kristalle befindet. Jeder Abschnitt repräsentiert eine der vier Berufklassen. So gibt es ein Labyrinth für Ninjas, eines für Krieger, Zauberer und Priester. Die Rätsel, die in den jeweiligen Abschnitten auftauchen, sind dann auch typisch für die verschiedenen Berufe. Im Ninja-Bereich kommt es zum Beispiel sehr häufig auf Geschick, Timing und Geschwindigkeit an, um ein Puzzle zu lösen. Im Krieger-Level gibt es besonders eklige Monster und vieles muß mit Draufhauen erledigt werden. Zauberer müssen in Ihrem Level recht häufig mit magischen Sprüchen um sich werfen. Oft erscheint durch das Lösen eines Rätsels ein neuer Weg oder ein tolles Item.

Um sich nun in das neue Abenteuer zu stürzen, könnt Ihr entweder Eure alte Party aus "Dungeon Master" transferieren, oder aber aus 22 neuen Charakteren eine andere neue Truppe zusammenstellen. Die Charakterwerte dieser neuen Champions sind dem Schwierigkeitsgrad von Chaos Strikes Back angepaßt. Leider müßt Ihr auf alle Eure sauer erkämpften Gegenstände verzichten, beim Übertragen einer Party gehen alle Items verloren und die neuen Charaktere haben erst gar keine. Mit der mitgelieferten Zusatzdiskette könnt Ihr sogar die Partygesichter nach Eurem Geschmack verändern oder komplett neu zeichnen. Zusätzlich befindet sich auf dieser Extra-Diskette noch ein richtiger Leckerbissen: das sogenannte Hint-Orakel. Wenn Ihr an einer Stelle festhängt und nicht mehr weiterwißt, analysiert das Orakel Euren Spielstand und gibt entscheidende Hinweise und Tips für genau diese Stelle.



Alte Bekannte im neuen Gewand: die Rache der Würmer (ST)

An der feinen 3D-Grafik, der tollen Animation, den Digi-Sounds und der herrlich durchdachten Benutzerführung hat sich an Chaos Strikes Back gegenüber Dungeon Master nicht allzuviel geändert. Selbst mit den gleichen Zaubersprüchen könnt Ihr auskommen. Dafür wurde allerdings die Menagerie der Monster um ein paar extra-gemeine Viecher bereichert. Die Puzzles sind noch tückischer und einen Haufen neuer Gegenstände gibt es auch. Das Dungeon von Chaos Strikes Back ist zwar etwas kleiner als vom Vorläufer, dafür ist aber auch der Schwierigkeitsgrad bedeutend höher.

Chaos Strikes Back läuft übrigens ohne Dungeon Master, allerdings benötigt man das Handbuch für die Zaubersprüche. *mh*

Super!

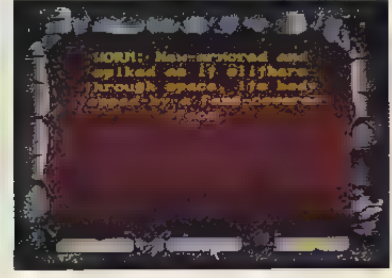
Einfach der helle Wahnsinn: Chaos Strikes Back ist da! Nachdem ich das Programm endlich in Händen hatte, gab's kein Halten mehr: Alle gesellschaftlichen Verpflichtungen der nächsten acht Tage wurden abgesagt, der Bestand an Getränken und Keksen wurde drastisch erhöht, meine Katze für fünf Tage im voraus gefüttert, das Telefon abgestellt, die Wohnungstür verriegelt und der Schlüssel weggeworfen. Kurzum: Ich war beschäftigt.

Das fast 13monatige Warten hat sich gelohnt. Zwar hat sich an Grafik, Benutzerführung und Sound nicht viel geändert, aber das war ja ohnehin schon sehr gut. Besonders gefallen mir die streckenweise unglaublich haarigen Puzzles und die neuen Monsterarten. Die Rätsel sind zwar ganz schön happig, aber ich habe noch keine Stelle entdeckt, an der man nicht ohne Überlegung weiterkommt. Und zur Not gibt es ja noch das fantastische Hint-Orakel. Die Dungeons bei Chaos Strikes Back sind zwar kleiner, aber durch den Schwierigkeitsgrad und das Design der Levels hat man daran mindestens genauso lange dran zu knacken wie an Dungeon-Master.

Eine Warnung muß ich aber noch anbringen: Wer noch nie Dungeon-Master gespielt hat, wird mit Chaos Strikes Back seine Probleme haben. Nicht umsonst empfiehlt selbst FTL, daß sich nur Leute an die Erweiterung heranwagen sollen, die schon Dungeon-Master-Erfahrung und gut ausgebildete Charaktere haben.



Wie es Euch gefällt: Ein wenig mehr Bart oder lieber lindgrüne Haare. (ST)



Hilfreiche Hinweise für alle, die absolut festhängen: das Hint-Orakel (ST)

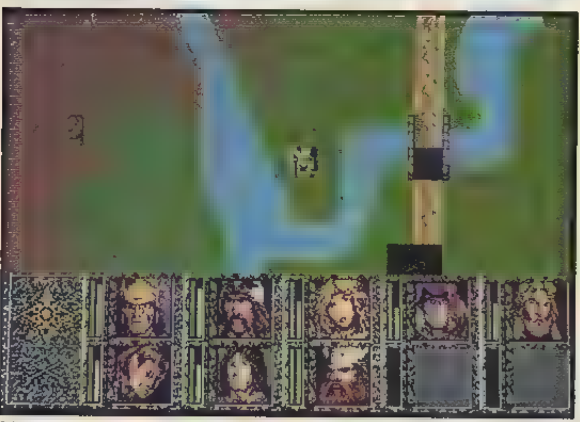


Alle Menü-Punkte der Zusatzdiskette auf einen Blick (ST)

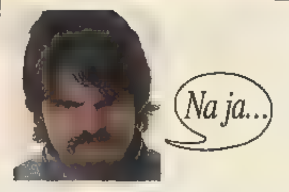
Dragons of Flame

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ US-GOLD/SSI

Grafik: 49	Sound: 50	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 42		
Dem Drachen geht die Flammenpuste aus: müde Fortsetzung		



Die müden Helden der Lance stapfen durch ein neues schwaches »Dragon Lance«-Abenteuer (ST)



So eine Enttäuschung: Dragons of Flame kann zwar mit besserer Grafik, durchdachterer Benutzerführung, neuen Monstern, einer Super-Story und einem größeren Spielfeld aufwarten als Heros of the Lance, aber leider wurde am Spiel-Design ganz schön gemurkst. Es gibt einfach zu viele Situationen, in denen die Party einfach abgeschlachtet wird, ohne daß man wesentlich auf den Spielverlauf Einfluß nehmen kann.

Ein Beispiel: Die Party wird an einer Stelle von drei Seiten angegriffen. Es bleibt kaum Zeit zu reagieren: Kurzerhand liegt die gesamte Truppe tot darnieder. Da beschränkt sich der Spielablauf auf drei Minuten rumlaufen, abspeichern, umgebracht werden, laden und wieder rumlaufen

Neben der beliebten AD&D-Rollenspiel-Reihe erscheint ein weiterer Teil der sogenannten "Dragon Lance"-Saga als Computerspiel. Die Dragon-Lance Programme sind im Gegensatz zu den AD&D-Programmen mehr action- als rollenspiellastig. Jetzt ist der Nachfolger zu "Hero's of the Lance" "Dragons of Flame" erschienen.

Es sind zwar wieder die gleichen acht Charaktere, mit denen Ihr durch das Fantasyland Krynn streift, zusätzlich können jetzt noch zwei sogenannte "Non-Player Characters" unterwegs aufgesammelt werden, die Eure Party verstärken. Auch das Spielfeld wurde ordentlich vergrößert. Während sich im ersten Teil alles nur in einem Gebäude abspielte, gilt es jetzt, ein richtiges Land zu durchforsten: inklusive Burg und Höhlensystem. Stellvertretend für Eure Party steuert Ihr hier per Joystick ein einzelnes Icon über die Landkarte. Wird die Truppe angegriffen oder befindet Ihr Euch in einem Gebäude, wird der Action-Modus eingeschaltet. Hier seht Ihr alle Figuren animiert aus einer Seitenansicht. *mh*

Star Trek V

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Grafik: 64	Sound: 10	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 29		
Unendliche Langeweile: Die Enterprise schmiert ab		

Unendliche Fortsetzungen: In den Tiefen des Vor-Weihnachts-Geschäftes sucht das Raumschiff Enterprise nach Käufern für das Computer-Spiel "Star Trek V". Passend zum Kino-Start des fünften Teils der Enterprise-Seifen-Space-Oper kommt das dazugehörige Computerprogramm. Dieses Spiel hat nichts mit dem vor gut einem Jahr erschienenen Programm "Star Trek" zu tun.

In dem sehr actionhaltigen Star Trek V müssen Sie mit der Enterprise einen Planeten finden, sich durch intergalaktische Löcher und kosmische Minengürtel schlagen und mit finsteren Klingonen herumärgern. Ähnlich wie in dem Space-Klassiker "Elite", sehen Sie den umliegenden Weltraum in 3D durch ein großes Fenster. Hier sind dann Asteroiden, feindliche Raumer, Energiekristalle und gegnerische Minen zu entdecken. Neben dem Rumballern mit Phasern und Torpedos im Raum gibt's auch deftige Schlägereien auf Planetenoberflächen.

Per Knopfdruck werden die einzelnen Stationen der Commandobrücke aufgerufen. Dann erscheint ein niedliches Bildchen des jeweiligen Offiziers, der Ihre Befehle entgegennimmt. Ihr könnt beispielsweise Schadensmeldungen anfordern, die Bewaffnung aktivieren oder die Treibwerke zünden. *mh*

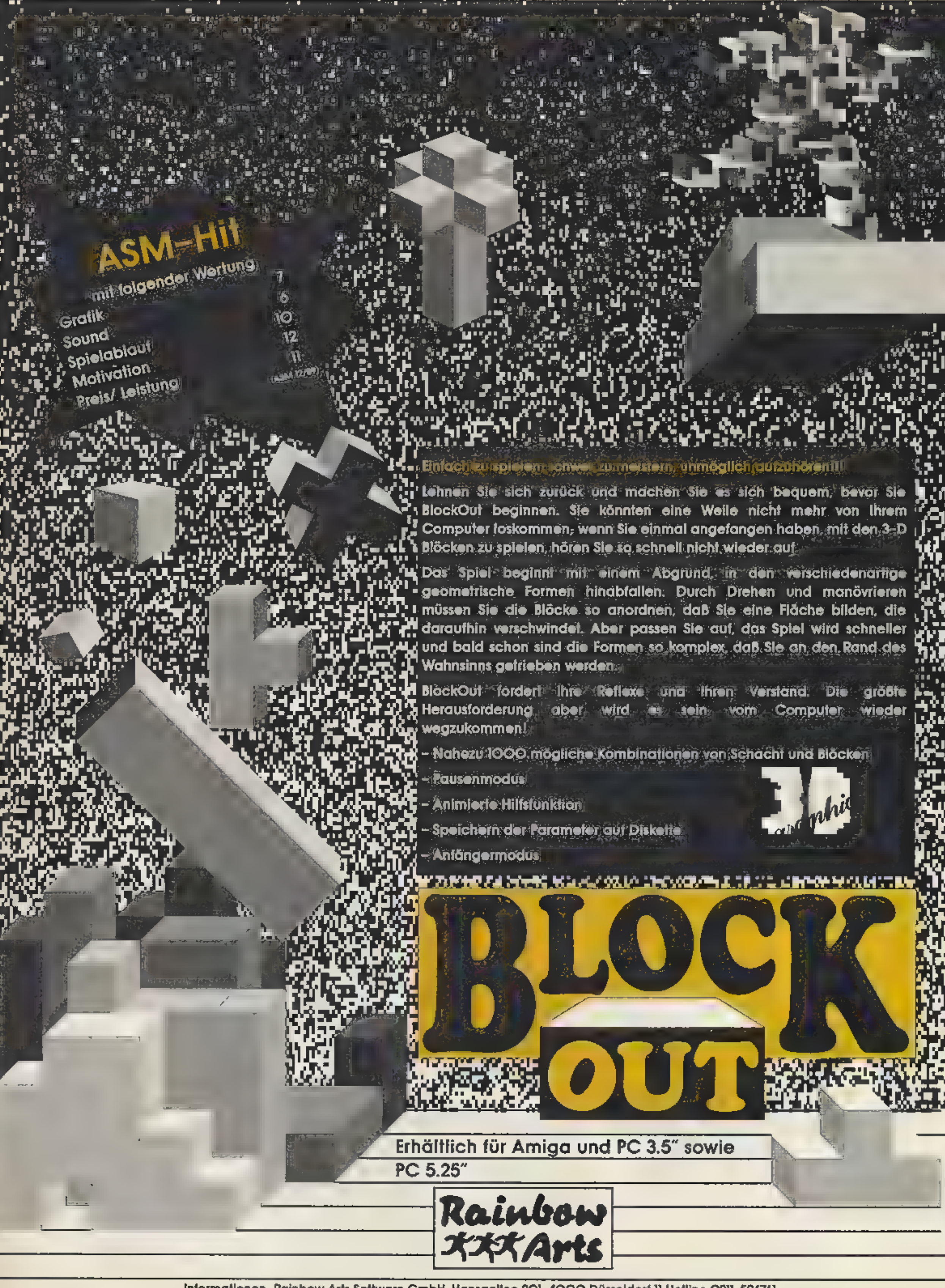


Wer den Kinofilm gesehen hat, weiß, was auf ihn zukommt: Star Trek V ist genau das richtige, um unendliche Langeweile zu verbreiten. Kaum spielerische Abwechslung, lahme und unfaire Actionsequenzen und eine schlechte Benutzerführung geben einem den letzten Rest. Zwar sind die Grafiken unter VGA wirklich toll gezeichnet, aber was nützen mir schmucke Bilder, wenn sich das Programm spielt wie ein alter Emmentaler. Es ist zwar ganz lobenswert, daß man eine von drei Schwierigkeitsstufen aussuchen kann, nur leider wird man schon in der ersten Stufe mit derart schweren Actionsequenzen konfrontiert, daß einem der Frust aus den Ohren quillt. Ärgerlicherweise kehrt das Programm nach der Zerstörung der Enterprise auf die DOS-Ebene zurück.

Das heißt, Ihr dürft wieder neu starten und die Paßwort-Abfrage über Euch ergehen lassen. Nein — so nicht!



Die Enterprise auf der Suche nach dem kosmischen Spielwitz in den Tiefen des Alls (MS-DOS/VGA)



ASM-Hit
mit folgender Wertung
Grafik 7
Sound 6
Spielablauf 10
Motivation 12
Preis/ Leistung 11
Einfach zu spielen, schwer zu meistern, unmöglich aufzuhören!!!
Lehnen Sie sich zurück und machen Sie es sich bequem, bevor Sie BlockOut beginnen. Sie könnten eine Weile nicht mehr von Ihrem Computer loskommen, wenn Sie einmal angefangen haben, mit den 3-D Blöcken zu spielen, hören Sie so schnell nicht wieder auf.
Das Spiel beginnt mit einem Abgrund, in den verschiedenartige geometrische Formen hinabfallen. Durch Drehen und manövrieren müssen Sie die Blöcke so anordnen, daß Sie eine Fläche bilden, die daraufhin verschwindet. Aber passen Sie auf, das Spiel wird schneller und bald schon sind die Formen so komplex, daß Sie an den Rand des Wahnsinns getrieben werden.
BlockOut fordert Ihre Reflexe und Ihren Verstand. Die größte Herausforderung aber wird es sein, vom Computer wieder wegzukommen!
– Nahezu 1000 mögliche Kombinationen von Schacht und Blöcken
– Pausenmodus
– Animierte Hilfsfunktion
– Speichern der Parameter auf Diskette
– Anfängermodus
3D graphic
BLOCK OUT
Erhältlich für Amiga und PC 3.5" sowie PC 5.25"
Rainbow Arts

"Lange mußten wir auf diesen Augenblick warten... jetzt endlich ist es soweit!"



"Ab Februar erscheint Power Play als eigenes Heft mit über 100 Seiten! Mit noch mehr Tests, noch mehr Tips..."



TESTAKTION



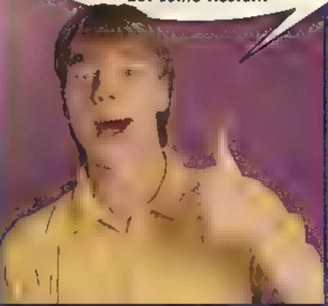
NEU

DAS ULTIMATIVE ANGEBOT ZUM AB-, AN-, UND AUSTESTEN!









POWER PLAY

Markt&Technik

DREI AUSGABEN FÜR ZEHN MARK!!!!

1. Das Einstiegsangebot: drei Ausgaben Power Play für nur 10,-DM anstatt 19,50 DM!

2. Ihr seid von Anfang an dabei!

3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Ihr bekommt Power Play kostenlos zugestellt, und...



North & South

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Grafik: 69	Sound: 64	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 60		
Im Süden und im Norden, da kämpfen ganze Horden		

1861 — Nordamerika befindet sich im Bürgerkrieg. Die Nordstaaten und die Südstaaten haben vier lange Jahre nichts Besseres zu tun, als aufeinander einzuprügeln. Sie dürfen in dem Action-Strategiespiel "North & South" aussuchen, für welche der beiden Seiten Sie sich schlagen wollen. Am Anfang darf man den Schwierigkeitsgrad einstellen und Zufallselemente (Wetter, plötzlicher Indianer-Überfall) ein- oder ausschalten. Ebenso bestimmen Sie, ob das Spiel action- oder strategielastig abläuft. Wenn Sie alle Eingaben hinter sich haben, geht's ins Schlachtengetümmel. Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Seite restlos zu besiegen. Auf dem Hauptbildschirm sehen Sie die Staaten der USA und wem diese jeweils gehören. Um andere Staaten zu erobern, schieben Sie einfach eine Armee in dieses Land. Wenn sich darin eine gegnerische Gruppe befindet, wird der Bildschirm umgeschaltet. Sie müssen in einer Action-Sequenz jede Einheit Ihrer Armee einzeln steuern und zum Sieg führen. Wenn Sie ein feindliches Fort erobern wollen, geht es wieder durch eine spezielle Action-Sequenz, in der Sie mit einem Soldaten durchs Fort laufen, Hindernisse überspringen und Gegner verdreschen müssen.

mh



Wer wird gewinnen: der Norden oder der Süden? (Amiga)



Eines muß man den französischen Spiele-Programmierern ja lassen: In Sachen Grafik und Sound sind sie wirklich Klasse. Auch bei "North & South" sind Grafiken und Digi-Soundeffekte gut gelungen. Auf Dauer kann das bunte Schlachtengetümmel recht wenig fesseln, vor allem dann, wenn man alleine gegen den Computer antritt. Wer alle Gags und grafische Leckerbissen gesehen hat, hat kaum noch eine ausreichende Motivation, eine weitere Runde zu spielen. Leider ist in den Action-Sequenzen auch die Steuerung etwas unglücklich. Etwas anders sieht es beim Zwei-Spieler-Modus aus.

Sword of the Samurai

MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
85 Mark (Diskette) ★ Microprose

Grafik: 82	Sound: 56	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 80		
Trinkst Du keinen Tee mit mir, nehm ich Deinen Kopf als Zier		



Wo nimmt Microprose nur die ganzen guten Ideen her? In "Sword of the Samurai" stecken ein Haufen spielerische Gags und Feinheiten, die man leider nicht alle aufzählen kann. Besonders gefielen die pastellfarbenen Grafiken, die asiatische Musik und die stilvollen englischen Texte. Man hat wirklich das Gefühl, sich im Japan des 15. Jahrhunderts zu befinden. Spielerisch wird einiges an Abwechslung geboten. In speziellen Action-Schwertkampf-Einlagen à la Pirates mit Feinden kämpfen, gehört ebenso zum Repertoire, wie das Einschleichen in eine Burg. In der Burg-Sequenz wird alles aus der Vogelperspektive gezeigt. Taktiker und Strategen dürfen sich auf schnuckelige Optionen beim Kämpfen mit der Armee freuen. Fazit: Für meinen Geschmack ist "Sword of the Samurai" ein würdiger Nachfolger zum Kultspiel "Pirates"



Hier bedanken sich gerade Eure Bauern für die letzte Steuererhöhung (MS-DOS/VGA)

Wer erinnert sich nicht an die Zeit, als Omas, Mütter und Tanten voller Sehnsucht schmachtend den Fernseher einschalteten, um Richard Chamberlain in der Serie "Shogun" zu bewundern. Diejenigen von Euch, die sich weniger von dem smarten Hauptdarsteller als von dem farbenprächtigen Ambiente des japanischen Mittelalters angezogen fühlen, dürfen sich auf "Sword of the Samurai" von Microprose freuen. Das Action-Simulations-Spektakel um Samurais, Schwerter, Ländereien, Ruhm und Ehre ist das offizelle Nachfolge-Programm zum Simulationshit "Pirates".

Spielziel ist es, sich vom einfachen Krieger zum Shogun zu mausern. Am Anfang dürft Ihr einen von fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden einstellen, Eurem Spiel-Charakter einen klangvollen Namen verleihen und eine von vier unterschiedlichen Zusatzfähigkeiten (beispielsweise "Schwertkampf") wählen. Um ans Ziel, den Titel "Shogun", zu gelangen, müßt Ihr Euch durch vier Stufen der mittelalterlichen japanischen Hierarchie nach oben arbeiten. Natürlich sind da noch ein paar andere Bewerber scharf auf den "Shogun"-Titel. In den unteren Stufen der Hierarchie sind es jeweils drei, in höheren Ebenen sind es dann vier computergesteuerte Gegenspieler, die Euch ins Handwerk pfuschen.

Um nun eine Stufe raufzurutschen gibt's zwei Wege: einen langsamen oder einen schnellen. Beim langsamen zeigt Ihr Euch Eurem Boß gegenüber immer freundlich, führt seine Aufträge gewissenhaft aus, trinkt mit den Nachbarn Tee und killt plündernde Räuberbanden. Kurzum: Ihr spielt den Muster-Samurai. Anders geht's natürlich auch. Beim Nachbarn Diebesgut verstecken oder einen Verwandten entführen, bringt die Computergegner ebenso in Mißkredit wie das Anstacheln der Bauern zu einem Aufstand beim Samurai gegenüber. Wenn alle durch geschicktes Nachhelfen beim Chef in Ungnade gefallen sind, steht Ihr natürlich glänzend da. Ganz besonders karrieregeile und ungeduldige Samurais überfallen einfach heimtückisch ihren Chef.

Da so ein Weg vom einfachen Schwertschwinger zum Chef meist ein paar Spieljahre dauert, dürft Ihr Euch in Sword of the Samurai anständig verheiraten. Die Damen halten sich im Hintergrund und gebären in kurzen Abständen einen Haufen Kinder. Wenn Euer Spielcharakter dann zu alt wird, um seine Eß-Stäbchen zu halten, führt sein Sohnemann die Familien-Tradition fort. *mh*

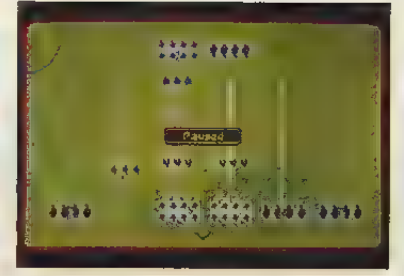


Eigentlich hatte ich eine Art "Super-Pirates" erwartet. Doch Sid Meier programmierte einen völlig neuen Spieltyp: The Sword of the Samurai läßt sich meiner Meinung nach nur bedingt mit Pirates vergleichen. Beispielsweise benötigt man wesentlich mehr strategisches Gefühl, dafür weniger Geschick in den Action-Sequenzen, um Samurai zu werden. Im Spiel stecken zwar viele neue Ideen, die mir in Pirates fehlten — trotzdem geht mir ein wenig Abenteurer-Flair ab.

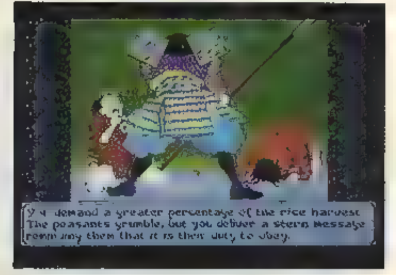
Ein extradickes Lob gebürt den Grafikern. Sie reizen nicht nur die VGA-Karte bis zum letzen Pixel aus, sondern beweisen auch Geschmack. Die Grafiken sind originalen japanischen Tuschezeichnungen nachempfunden: eine wohltuende Abwechslung bei dem ganzen Science-fiction-Einerlei.



Ein kniffliger Schwertkampf mit Eurem überraschten Boß (MS-DOS/VGA)



Die Armee ist aufgestellt: Auf zum Gefecht gegen fiese Invasoren (MS-DOS/VGA)



Geschafft: Endlich habt Ihr den Titel "Shogun" in der Tasche (MS-DOS/VGA)



FIRST CONTACT
Zahlenmäßig und an Waffen überlegen sind menschlicher Scharfsinn und Geschicklichkeit die einzige Chance!
Den Menschen geht es so gut wie noch nie. Unbedroht – und deswegen militärisch schwach – aber mit hohem technischen Standard – konnten sie sich in der Galaxis ungehindert verbreiten.
Plötzlich – unvorhergesehen geschieht das Undenkbare. Tausende bewaffnete Aliens fliegen mit ihren Raumschiffen ungehindert an den bewohnten Quadranten der Galaxis vorbei. Doch es kommt weit schlimmer: Es gelingt den Außerirdischen in die Station 9W/4 einzudringen; jene Station, die für die intergalaktische Kommunikation der Menschen von lebenswichtiger Bedeutung ist.
Jetzt hängt alles von Ihnen ab: Ihr Scharfsinn und Können, den Instandsetzungs-Roboter (Droiden) zu programmieren und kontrollieren, sind ausschlaggebend.
Sie sind die letzte Hoffnung der Menschheit!
Strategiespiel mit monatelangem Spielvergnügen
Schnelle Action
Viel Liebe zum Detail bringt den totalen Spaß
Lebensformen treffen aufeinander
aber bleiben sich doch fremd
A
B
C
Achtung!
Von Oktober '89 bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.
RAINBIRD
MASTERS OF STRATEGY
Vertrieb Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128 132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich Karosoft, Danus • Schweiz: Thali AG

Conqueror

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
89 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

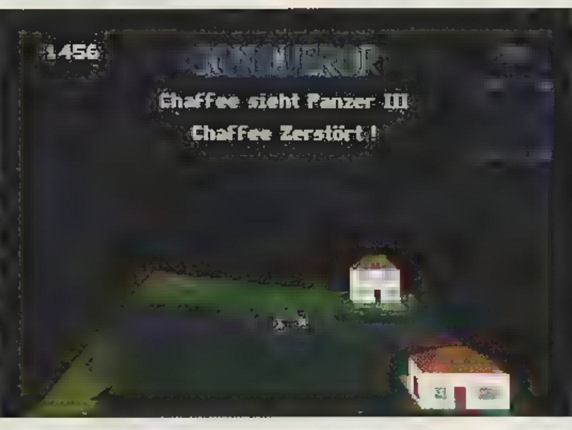
Grafik: 70	Sound: 22	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 69		
Feindfrei halten ist das Ziel, der Panzer ballert ziemlich viel		



Conqueror macht es dem Spieler wahrlich nicht leicht. Wer sich aber erst durch die, herrlich vertrackte, Steuerung gefummelt hat, hat für Wochen genügend Spielstoff. Sehr gut gefiel mir der Strategiemodus, der in höheren Stufen eine echte Herausforderung darstellt. Conqueror dürfte auch eher etwas für Strategiefans sein, als für pure Baller-Freaks.

Die Grafik ist von gewohnter guter Qualität und die Geschwindigkeit ausreichend schnell. Kein Wunder, wurde uns das Programm doch vom Elite-Programmierer David Braben beschert.

Was ist das: Es hat 3D-Grafik, gab's bisher nur für den Archimedes-Computer, hat eine frustrierende Steuerung und macht trotzdem Spaß? Falsch — es ist nicht "Virus", sondern das Nachfolge-Programm namens "Conqueror", das endlich auch für andere Computer-Systeme erschienen ist. Eine Landschaft in feiner 3D-Grafik ist der Hintergrund des spielerischen Geschehens. Geblieben ist auch eine knifflige Steuerung, an der man sich erst mal die Zähne ausbeißt, die Finger verrenkt und das Hirn strapaziert. Nur steuert Ihr diesmal keine fliegende Untertasse gegen fiese Aliens, sondern führt schwere Kampfpanzer gegeneinander ins Gefecht. Am Anfang dürft Ihr Euch aussuchen, ob Ihr lieber auf pure Action Wert legt, oder Conqueror strategisch angehen wollt. Ebenso könnt Ihr auswählen, wer gegen wen antritt. Hier stehen deutsche, amerikanische und russische Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg zur Wahl. Im Action-Modus geht es noch relativ einfach zur Sache: Schießt einfach auf alles, was nach Feind aussieht. Im Strategieteil wird es dann richtig anspruchsvoll. Hier müßt Ihr einen auf einer Karte markierten Kreis eine Minute lang feindfrei halten, um zu gewinnen. *mh*



Hier gibt's keinen Flurschaden: Mit digitalen Panzern über Felder (ST)

Sherman M4

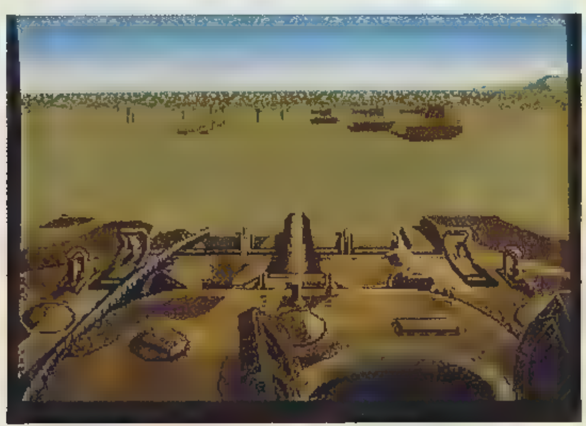
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Loriciel

Grafik: 72	Sound: 58	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 75		
Mit Kanonendonner und Pulverrauch: Panzer auf großer Fahrt		

Panzerprogramme erfreuen sich im Moment großer Beliebtheit. Neben dem 3D-Panzerspektakel "Conqueror" erscheint noch ein weiteres Computerspiel, in dem sich alles um 50 Tonnen Stahl auf Ketten dreht. "Sherman M4" ist eine Simulation mit einem sehr großen Action-Anteil. Sie fahren einen amerikanischen Sherman-Panzer durch drei Szenarios, die aus dem Zweiten Weltkrieg entlehnt sind. Neben fünf Missionen in den heißen Wüsten Afrikas stehen ebensoviele in der Normandie und in den Ardennen zur Auswahl. Bevor Sie Ihr Kampfgebiet gewählt haben, dürfen Sie sich durch eine Anzahl von Menüs durcharbeiten. Hier kann eingestellt werden, wie gut Ihr Gegner ist, ob Sie Artillerieunterstützung haben wollen und ob Ihr Panzer schnell oder langsam schießt.

Im Spiel sehen Sie die 3D-Landschaft aus der Perspektive des Fahrers. Sie können auch aus der Turmluke oder durch ein Fernglas die Umgebung betrachten. Zusätzlich kann auf Wunsch eine Übersichtskarte angezeigt werden. Wenn Sie mehr als einen Panzer zur Verfügung haben, können Sie per Knopfdruck jeden einzeln anwählen und fahren. Die Steuerung des Panzers ist extrem vereinfacht. Sie müssen keine Unzahl von Knöpfen drücken, um den Kampfwagen fortzubewegen. Zum Test lag uns leider nur die französische Original-Version vor. Sherman M4 wird komplett ins Deutsche übersetzt erscheinen. *mh*

"Sherman M4" ist genau das richtige für Leute, die vor komplexen Simulationen zurückschrecken, und die keine 200 Seiten Handbuch wälzen wollen. Leichte Steuerung und wenige Optionen reichen hier völlig aus. Insgesamt fünfzehn unterschiedliche Missionen und ein knackiger Computergegner sorgen für ausreichend Spiel-Motivation. Die 3D-Grafik ist hübsch, detailreich und schnell genug, um ein exzellentes Fahrgefühl zu garantieren. Eines vermisse ich allerdings schmerzlich: die Zwei-Spieler-Option. Sherman M4 würde nochmal soviel Spaß machen, wenn man es gegen einen Kumpel spielen könnte. Leider kann man auch keinen eigenen Namen eingeben und abspeichern.


Der Sherman-Panzer im staubigen Wüsteneinsatz (ST)



It came from the desert

Amiga (Atari ST)
zirka 100 Mark (Diskette) ★ Cinemaware

Grafik: 79	Sound: 79	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 73		
Groß, gefräßig und gemein, das kann nur Ungeziefer sein		



Wer Spaß an Kuriositäten hat, für den ist It came from the desert ein Muß. Das Flair der B-Movies ist derart gut eingefangen, daß man mit der Zeit völlig im Spiel aufgeht. Alle Klischees sind da: Die Ameisen sind groß und fies, die Kleinstädter vermufft und ungläubig, im Autokino wird geknutscht und gekämpft. Mir hat's höllisch Spaß gemacht.

Zieht man die gute Grafik und die stimmungsvolle Musik ab, so bleibt ein relativ einfaches, aber spaßiges Strategiespiel, das man als Könner recht schnell durchgespielt hat. Durch die Action-Einlagen wird der recht strategische Ablauf erfreulich aufgelockert.



"Radio aktiv" sind in diesem Spiel auch die Ameisen ... (Amiga)

Mit trister Tricktechnik, schaurigen Schauspielern und krankhaft knapper Kasse zauberten die Regisseure der 50'er Jahre Werke wie "Tarantula", "Formicula", "Godzilla" und andere "-ialas" auf die Kinoleinwand. Heute erschüttern diese munteren Machwerke mit ihren Knet-Monstern eher das Zwerchfell als den Zuschauer. Der billige Science-fiction-Horror wurde inzwischen von der Cineasten-Gemeinde zum Kult erhoben: so schlecht, daß schon wieder lustig. Diesem Charme der "B-Movies" konnten sich die Cinemaware-Programmierer nicht entziehen und entwickelten ein Strategiespiel zu diesem Thema.

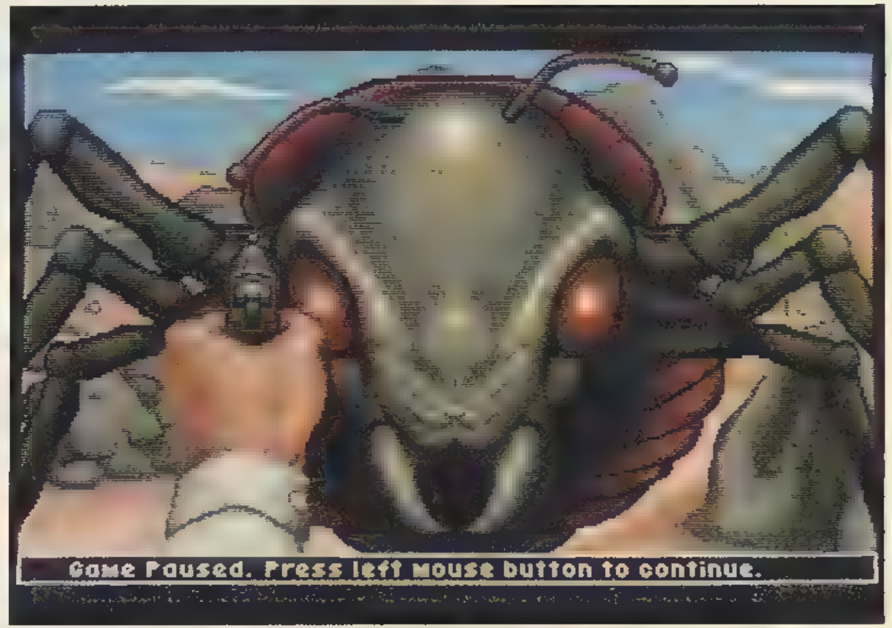
Die Ausgangssituation in "It came from the desert": Unweit des verschlafenen Städtchens Lizard Breath ist ein Meteor niedergegangen. Durch den radioaktiven Niederschlag haben sich die Ameisen zur Größe eines Elefanten gemausert. Sie sind der einzige, der die Mutationen zu Gesicht bekommen hat. Sie müssen Bevölkerung und Bürgermeister von der Existenz der Plage überzeugen. Dazu braucht man vier Beweise: ein Stückchen Riesenameise, einen Liter Ameisensäure, einen Abguß eines Ameisen-Fußstapfens und eine glasklare Aufnahme der herzigen Geräusche. Wenn Sie die Bürger auf Ihrer Seite haben, leiten Sie die Nationalgarde beim ungewöhnlichen Feldzug. Zu guter Letzt dringen Sie in den Ameisenhaufen ein und legen sich mit der Ameisenkönigin an — Grusel garantiert.

Im Spiel tickt unbarmherzig die Zeit: Eine Sekunde im Spiel entspricht ungefähr einer Minute Echtzeit. Nur zwei Wochen bleiben, um an die Beweise zu kommen. Sie planen generalstabsmäßig auf einer Landkarte Ihren nächsten Schritt. Jede Aktion kostet Zeit und sorgfältige Planung: Wenn der Bürgermeister keine Sprechzeit hat, sind Sie eben umsonst gefahren.

Es erscheint ein schmuckes Bild mit mehreren Wahlmöglichkeiten. Sie können sich also entweder mit dem Farmer unterhalten oder gleich im Stall nachsehen, ob das Gerücht mit der angebissenen Kuh wahr ist. Wenn Sie dann auf ein Paar herzige Manibeln stoßen, sind Sie allerdings auf sich gestellt. Nicht nur Ameisen machen einem das Leben schwer: Eine örtliche Schönheit wird gekidnapped, ein neugieriger Reporter mischt sich ein; außerdem stößt man auf falsche Spuren.

Der strategische Ablauf des Spiels (Ort anwählen, Aktion auswählen, nächsten Ort aufsuchen u.s.w.) wird durch Action-Sequenzen aufgelockert. In diesen Geschicklichkeitstests bombardieren Sie Ameisen, liefern sich eine Messerstecherei mit der lokalen Rockerbande, starten einen Rundflug mit Insektiziden oder versuchen, aus dem Krankenhaus zu entkommen. Neben drei Disketten liegt eine Karte sowie ein deutsches Handbuch in der Pakkung. Noch eine Horror-Meldung: "It came from the desert" läuft nur mit 1 MByte RAM.

al



Diese Biester reagieren nur noch auf Dynamit (Amiga)

Pipe Dream

Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm Games

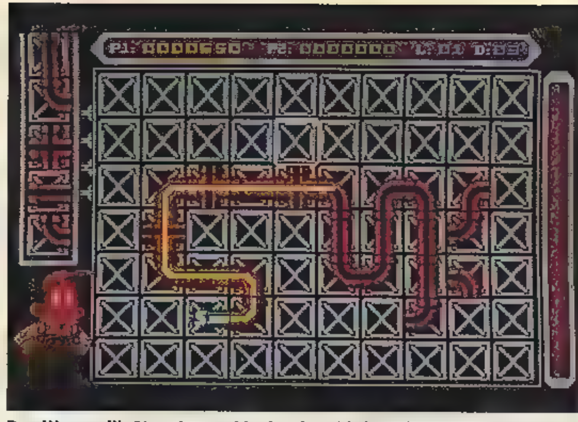
Grafik: 53	Sound: 50	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 78		
Kniffliger Praxistest für angehende Klempner		

Pipe Dream" schlägt eindeutig in dieselbe Kerbe wie "Bombuzal", "Boulder Dash" oder "Tetris". Auf einem zehn mal sieben Kästchen großen Spielfeld muß eine Pipeline aus verschiedenen Einzelteilen zusammengesetzt werden. Nach kurzer Zeit, die man nützen sollte, um den Bau der Leitung kräftig voranzutreiben, heißt es dann: Wasser marsch! Zum Glück kann die Pipeline nach dem Startschuß für das Wasser noch erweitert oder verändert werden. Dies kostet allerdings etwas Zeit und ist nur bei den Bauteilen erlaubt, durch die noch kein Wasser geflossen ist. Die Reihenfolge der Pipeline-Teile ist vorgegeben. Ein Level ist dann gemeistert, wenn das Wasser durch eine festgelegte Anzahl von Kästchen geflossen ist. Alle vier Level gibt's eine Bonusrunde und ein Paßwort. Später kommen neben den Standard-Bauteilen (Geraden, Kreuzungen und Kurven) noch Extras wie Einbahnstraßen hinzu. Im Zwei-Spieler-Modus hat jeder Bauherr seine eigene Leiste mit Pipeline-Teilen. Teamwork ist hier angesagt, denn schließlich gilt es, eine gemeinsame Pipeline aufzubauen. *mg*



Ich liebe diese kleinen Knobel-Tüftel-Spielchen, die so simpel aussehen und doch so schwer zu meistern sind. Die Erfinder von "Pipe Dream" haben sich größte Mühe gegeben, ein nahezu perfektes Programm abzuliefern. Die verschiedenen Spiel-Elemente sind intelligent aufeinander abgestimmt und das Bonuspunkte- und Strafzeiten-System gut durchdacht.

Ein Geniestreich à la "Tetris" ist Pipe Dream allerdings nicht. Ich bin mittlerweile im 34. Level und so langsam läßt meine Motivation mangels neuen Features etwas nach. Bleibt als Herausforderung der Experten-Modus, wo dank zweier verschiedener Leisten mit Pipeline-Bauteilen Verwirrung vorprogrammiert ist. Gleiches gilt für den Zwei-Spieler-Modus. Man sollte sich vorher überlegen, wie viel einem die Freundschaft mit seinem Spiel-Partner wert ist ..



Das Wasser fließt so lange, bis das Anschlußstück nicht mehr paßt

Block Out

Amiga (MS-DOS)
89 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

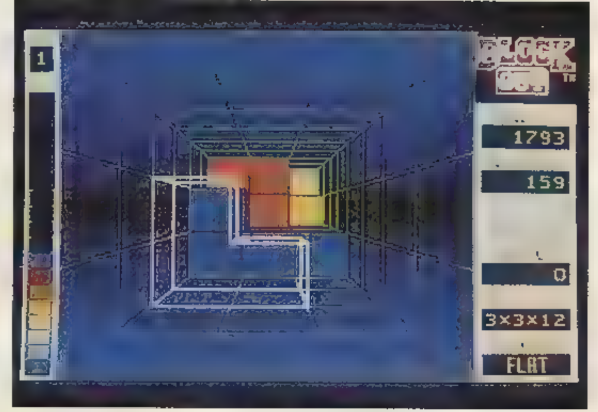
Grafik: 59	Sound: 42	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 74		
Lustgewinn für Logik-Liebhaber: fantasievolles 3D-Tüftelspiel		

Wem die dreißigste Spielstufe von "Tetris" nur noch ein müdes Lächeln entlockt, dem kommt "Block Out" gerade recht. Auch hier geht's um geschicktes "Klötzchen schachteln", doch das Spielprinzip wird um eine wesentliche Variante erweitert: Man schachtelt in 3D. Und das geht so: Sie sehen aus der Vogelperspektive in einen hohlen Becher. Von oben fallen ganz langsam Klötzchen hinein. Man kann sie in allen drei Achsen drehen. Sie kippen, drehen und wenden solange, bis der Stein richtig liegt, dann plazieren Sie ihn mit der Maus — Einmal "Klick", schon ist er unten. Das Ziel dieser Aktion: Schachteln Sie die Blöcke so, daß am Boden eine luckenlose Schicht entsteht. Diese Schicht verschwindet dann, alle darüberliegenden Steine plumpsen tiefer in den Becher und Sie freuen sich über die Punkte, die Sie kassiert haben. Wenn Sie allerdings über eine Lücke bauen, bleibt die Schicht bestehen. Das führt auf Dauer zu "strukturellen Problemen": Wenn keine Klötzchen nachfallen können, ist das Spiel beendet.

Es gibt mehrere Varianten, sich zum Wahnsinn treiben zu lassen. Im ersten Level sind die Klötzchen noch einfach zu stapeln. Als Experte dürfen Sie mit verwinkelten Spielsteinen ("Wie dreh' ich's nur?") rechnen. Man kann jede Menge Spiel-Parameter einstellen und sich dann an die Stapelei machen. *al*



Es scheint die Jahreszeit der guten Geschicklichkeitsspiele zu sein: Nach "Pipe dream" ist "Block Out" ein weiterer potentieller Suchtspiel-Kandidat. Denken, kippen, drehen; das alles unter Zeitdruck — eine gelungene Variante von "Tetris". Die Grafik ist zweckmäßig, ohne schlicht zu wirken. Durch das Raster am Rand weiß der Spieler immer, wo sein Stein landen wird — das mußte man bei Tetris abschätzen. Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad haben sowohl Beginner als auch Profis etwas vom Spiel. Außerdem schult das Spiel das räumliche Denkvermögen. Und wenn jemand mit der Ansicht "Computerspiele machen doof" kommt: setzt ihn einfach vor Block Out, laßt ihn spielen und schaut genüßlich zu...



Klötzchen, liebes Klötzchen mein, gehst noch in den Becher rein?

Iron Lord

Amiga (Atari ST, C 64)
49 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ UBI Soft

Grafik: 75	Sound: 64	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 71		
Schlachten schlagen, Opas helfen: ein Ritter für alle Fälle		



Auf den ersten Blick scheint das Spiel nichts Besonderes zu bieten. Wenn man aber mal mit den ersten Leuten in den Städten gesprochen hat, gehen die Rätsel schon los, so daß man einiges zum Kombinieren hat. Auch die Action-Sequenzen scheinen erst mal nicht viel herzugeben. Und auch hier bringen "Bogen-Schießen" und "Armdrücken" nach dem ersten Anspielen wirklich Spaß. Man schafft es tatsächlich, die Scheibe relativ sicher zu treffen, oder alle Gegner beim Armdrücken zu besiegen. Normalerweise bin ich kein Fan von Programmen, die mehrere Spielprinzipien vereinen. Hier hat man jedoch tunlichst Design-Fehler vermieden, die hätten gemacht werden können. Heraus kam ein wirklich gutes Spiel, das einige Zeit an den Computer fesselt.



Was lange währt, währt endlich gut. Nachdem schon vor fast zwei Jahren die Vorankündigung des Action-Adventures "Iron Lord" durch die Presse geisterte, ist es jetzt endlich zu haben. Die lange Wartezeit hat dem Programm gut getan. Eine schmucke Grafik, ein paar knifflige Rätsel, gute Musik und gelungene Action-Einlagen lassen das Programm zu einem Vergnügen für Freunde dieses Genres werden. Da verschmerzt man auch einige kleine Mängel in der Benutzerführung (leider kann man nicht überall einen Spielstand speichern, sondern muß erst ins heimische Schloß zurück) und den ganz schön knackigen Schwertkampf. Davon abgesehen ist Iron Lord ein Spiel, was Spaß macht und auch Anfängern einen Einstieg in die Welt der Action-Adventures bietet.



Ein Schwätzchen — schon haben Sie einen Auftrag (Amiga)

Seit Ihr Vater vor vielen Jahren von Ihrem Onkel ermordet wurde, kennen Sie nur einen Gedanken: Rache! Sie waren damals drei Jahre alt, als die vom Onkel herbeigerufenen Monster-Horden das Schloß überfielen und alle Bewohner niedermetzelten. Nur ein enger Vertrauter Ihres Vaters konnte entkommen, mit Ihnen in den Armen. Jetzt sind Sie alt genug, um den Vater zu rächen.

Das Spiel beginnt im verlassenen Schloß. Ihre Aufgabe besteht darin, eine Armee zusammenzustellen, diese gegen die Monster des Onkels zu führen und diesen schließlich in einem letzten Kampf zu besiegen. Doch noch sind Sie für das Volk in den umliegenden Dörfern und Städchen ein Niemand. Sie müssen erst das Vertrauen der Bevölkerung gewinnen. Dazu reiten Sie von Dorf zu Dorf, um mit den Leuten zu sprechen und diese kennenzulernen. Einige Dorfbewohner bitten Sie dabei um Hilfe bei kleinen privaten Problemen. Klar, daß Sie auf Leute zählen können, denen Sie einen Gefallen erwiesen haben. Bei Ihrer Reise durchs Land werden Sie jedoch schnell erkennen, daß Sie auch kämpferisch geschult sein müssen, um den Leuten zu imponieren. Bei Bogenschießen, einem Fechtkampf und einem Armdrücken-Wettbewerb gibt es genug Gelegenheit, zu Ruhm zu kommen. Jeder der Wettbewerbe läuft in einer Actionszene ab. Beim Armdrücken z. B. muß per Joystick-Gerüttel der Gegner bezwungen werden. Erst wenn Sie verschiedene Aufgaben gelöst haben, vertrauen Ihnen die Leute soweit, daß Sie Ihnen in einem Kampf auf Leben und Tod folgen. Sie müssen Ihre Truppen geschickt gegen die Armeen des Onkels führen. Im letzten Teil des Spiels dringen Sie in das Dungeon des Onkels ein, um diesen zu finden und zu besiegen. Jeder Level wird von einem Kämpfer bewacht, den man im Fechten besiegen muß.

hf

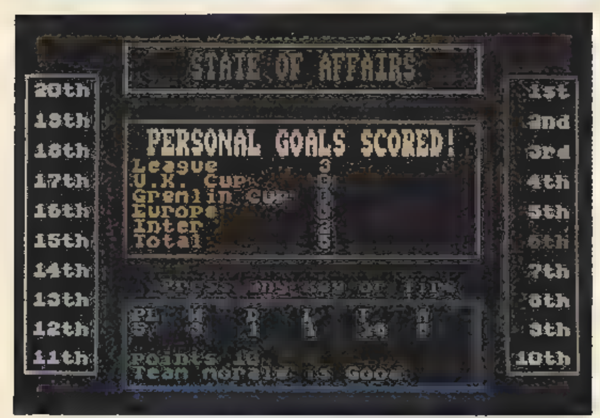


Mit dem Flitzebogen auf Wilhelm Tells Spuren (Amiga)

Footballer of the Year 2

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik: 37	Sound: 41	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 51		
Spielwitz im Mittelfeld: keine großen Torchancen		



Dynamischer Fußballer, ungebunden, sucht attraktiven Verein zwecks Standortveränderung. Viele finanzielle Interessen. (C 64)

"Footballer of the Year 2" ist eine Mischung aus Strategie-, Glücks- und Sportspiel. Nachdem Sie für Ihren Kicker einen Verein gewählt haben, beginnt eine Saison mit Liga-, Pokal-, Europacup- und Länderspielen. Torchancen für jede Partie erkauft man sich durch den Einsatz einer "Goal Card". Um eine Torchance dann zu verwerten, müssen Sie selber zum Joystick greifen. Ein Angriff wird aus der Vogelperspektive gezeigt.

Für jedes Spiel und jedes geschossene Tor gibt es Geldprämien. Außerdem gibt es zufällige Ereignisse mit angenehmen oder negativen Auswirkungen. In einem Fußball-Quiz kann man außerdem etwas Geld riskieren, doch alle Fragen beziehen sich auf die britische Fußballszene.

Ein wichtiges spielerisches Element ist der Wechsel von einem Verein zum anderen. Dazu müssen Sie aber erst eine Transferkarte erwerben. Klappt der Wechsel, erhält man 5 Prozent der Transfersumme gutgeschrieben. Spielstände können gespeichert werden. *hl*



Gremlin ist hier eine reizvolle Verknüpfung aus Strategie- und Sportspiel gelungen. Die Actionszenen sind gut spielbar und mit verschiedenen Angriffstaktiken gespickt. Allerdings verschweigt die Anleitung die wichtige Tatsache, daß man um so härter schießt, je länger man den Feuerknopf gedrückt hält. Die ersten paar Stunden lang ist die Spielmotivation riesig, doch dann wird es etwas eintönig. Im Strategieteil gibt es auf Dauer zu wenige spielerische Elemente und Abwechslung.

Superleague Soccer

Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Impressions

Grafik: 12	Sound: 5	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 6		
Football Managers Fluch		

Neues Futter für Freunde von "Football Manager" & Co.: Speziell für 16-Bit-Computer hat Impressions das Strategiespiel "Superleague Soccer" programmiert. Ihr werdet hier zum Trainer eines Profi-Fußballteams und entscheidet über Spielertransfers, Aufstellung und Taktik. Das altbekannte aber immer wieder erfolgreiche Spielprinzip wartet hier mit ein paar neuen Features auf. So gibt es für jeden der über 400 Spieler ein Datenblatt, das Aufschluß über besondere Talente, Größe, Gewicht, Alter, Gehalt, Marktwert und bisherige Erfolge gibt. Außerdem ist man nicht darauf beschränkt, sich die Ergebnisse nur zeigen zu lassen. Wer will, kann eine Partie satte 90 min lang verfolgen und durch emsiges Klicken die Marschrouten der eigenen elf Spieler bestimmen. Das ist aber eine recht ermüdende Prozedur, die auf einem Mini-Spielfeld stattfindet und lediglich die Torausbeute des gegnerischen Teams begünstigt.

Superleague Soccer wurde in England programmiert, doch dank eines Namenseditors könnt Ihr alle Vereins- und Spielernamen eindeutschen. Die englische Sonderregel, daß es für einen Sieg drei statt zwei Punkte gibt, kann allerdings nicht geändert werden. *hl*

Lattek, Heynckes, Berger, Daum schätzen diese Software kaum (Amiga)

Hilfe!

Wenn man den Text auf der Packungsrückseite von Superleague Soccer liest, läuft einem vorfreudig das Wasser im Munde zusammen. Aber dies ist ein typischer Fall von "Denkste!"; das Talent des Packungsdichters ist wesentlich stärker ausgeprägt als das des Programmierers. Superleague Soccer ist ein Football-Manager-Clone der müdesten Art, der dem Vorbild in keinster Weise das Wasser reichen kann. Das Spiel ist zäh und ohne gute Ideen; den Vogel schießt es aber durch die Tatsache ab, daß man die Stärkewerte aller Spieler ändern kann. Wo bleibt der Spielreiz, wenn man sich eine Supermannschaft basteln und im Handumdrehen Meister werden kann?

Es ist traurig, daß einem eine Softwarefirma für solch ein windiges Programm so viel Geld aus der Tasche ziehen will. Kramt lieber den guten alten Football Manager aus der Software-Sammlung, aber macht um dieses Stück geballtes Grauen im 3½-Zoll-Format einen weiten Bogen

Budokan

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 82 | Sound: 26 | Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 75
Mit Edelgrafik und Extra-Prügel: Kampfsport mit Kick

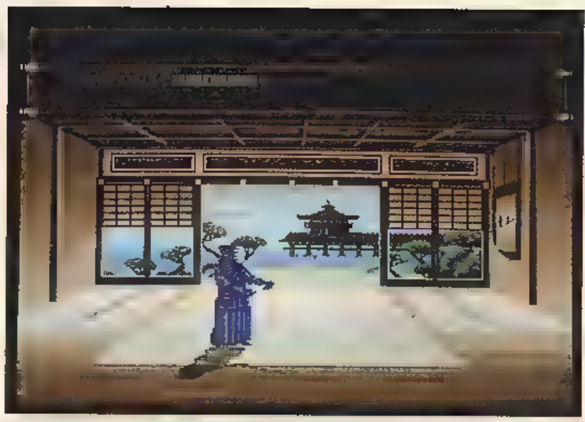
Im neuen Kampfsportspiel "Budokan" geht es nicht nur um das einfache Einschlagen per nackter Handkante auf einen Computergegner oder ein paar harte Bretter: Ganze vier verschiedene martialische Sportarten sind in diesem Spiel vereint. Neben Karate darf sich der Spieler im Umgang mit dem "Bo"-Stab, Nun-Chakus und in Kendo üben. Je Sportart stehen rund 30 Bewegungsabläufe zur Verfügung.

In jedem der vier Trainings-Häusern dürft Ihr alle Bewegungen der jeweiligen Kampfart in Ruhe einstudieren. Zwei Anzeigen sorgen für schnellen Überblick über Eure körperliche Konstitution und die Konzentration auf den nächsten Schlag. Je mehr Ihr Euch konzentriert, desto größer ist der Schaden, den Ihr anrichtet.

Jetzt können drei unterschiedlich starke Trainer aufgerufen werden, mit denen geprobt werden kann. Wenn Ihr glaubt, ausreichend geübt zu haben, darf Euer wackerer Kämpfer an Wettkämpfen teilnehmen. Hier wird Eure Spielfigur mit starken und bewaffneten, computergesteuerten Gegnern konfrontiert. *mh*



Es verwundert immer wieder, wie es einige Programmierer schaffen, aus einem Uralt-Spielprinzip noch etwas Anspruchsvolles herauszukitzeln. "Budokan" hebt sich wohltuend von den üblichen "Ich hau dir mit der nackten Faust ins Gesicht"-Spielchen ab. Nicht nur die gelungene Kombination der verschiedenen Sportarten und das niedliche Drumherum, auch die hervorragende technische Ausführung lassen dieses Programm zu etwas Besonderem werden. Die Grafiken von "Pixelpinsel"-Künstler Michael Koska ka sind einfach super — vorausgesetzt, man hat eine VGA-Karte. Die Animation der Spielfiguren läßt ebenso keine Wünsche offen wie die durchdachte Steuerung.



Mit stahlharter Handkante und schwarzgegürtetem Nachtgewand: Budokan (MS-DOS/VGA)

Ninja Warriors

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 (Kassette), 49 bis 69 (Diskette) ★ Virgin

Grafik: 74 | Sound: 66 | Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 67
Mit Schurikan und Bademantel auf Ninja-Hatz

Frisch aus der Spielhalle adaptiert, erscheint "Ninja Warriors" jetzt für Heimcomputer. Bei diesem Spiel kämpfen sich ein bis zwei Ninja-Roboter (ein Mann und eine Frau) durch Horden von angreifenden Soldaten, Gewehrschützen, Hunden und alle möglichen Arten von Monster-Mutationen. Die Kämpfer arbeiten sich auf dem Bildschirm nach rechts voran. Aus allen Himmelsrichtungen laufen Soldaten heran, die nichts anderes vorhaben, als den Ninjas das Lebenslicht auszublasen. Jeder der beiden Ninjas hat eine gewisse Menge Lebensenergie, die sich bei jedem Treffer oder jeder Berührung der Gegner verringert.

Die Ninjas haben zwei Waffen zur Verfügung. Die rasiermesserscharfen Dolche werden blitzschnell geschwungen, wenn man den Feuerknopf lange drückt. Durch kurzen Knopfdruck wird ein Schurikan-Stern abgefeuert, von denen jeder Ninja zu Spielbeginn 30 Stück besitzt. Einen sehr sehenswerten Salto schlagen die beiden, wenn man den Joystick schräg nach oben drückt. In den Levels gibt es je zwei Zwischen- und einen Endgegner. Sind diese überwunden, geht's im nächsten Level weiter. Insgesamt hat Ninja Warriors sechs Level. Ist der Level erst mal geschafft, werden Lebensenergie und Schurikans aufgefüllt. Falls man einen Level nicht überleben sollte, kann man viermal an einer Position weiterspielen. Das Spiel kann man mit Joystick, Maus und Tastatur spielen. *hf*



Beim Automaten wurden drei Bildschirme nebeneinander montiert, um eine Art Kino-Panoramaeffekt zu erreichen. Um beim Heimcomputer eine ähnlich große Spielfläche zu erreichen, wurde kurzerhand das Bild zu einem schmalen Balken zusammengepreßt, und die Sprites entsprechend verkleinert. Was normalerweise als Riesen-Spielkatastrophe enden müßte, entpuppt sich als halbwegs gelungene Umsetzung. Die Sprites sind gut gezeichnet und animiert, die Roboter hinken sogar nach einigen Treffern, und sogar die Musik, die allerdings nur im Vorspann spielt, ist verdammt gut gelungen. Angesichts Dutzender gekillter Menschen mag sich der Spielspaß jedoch nicht so recht einstellen. Aber auch wer keine Skrupel hat, wird mit den recht unfairen Gegnern keine Freude haben. Ohne Lebensverlust kommt man kaum durch den ersten Level. Ninja Warriors ist nur etwas für Fans des Automaten.

Schnell agieren und reagieren, sonst bleibt das Monster Sieger



Gute Nachrichten für alle verzweifelten Spieler: Ab nächsten Monat gibt's noch mehr Power-Tips

Endlich ist es soweit: Ab nächsten Monat findet Ihr *POWER PLAY* als eigenes Heft am Kiosk. Daß dann mehr Platz für die Power-Tips zur Verfügung steht, freut uns ganz besonders. Denn durch Eure Hilfe haben sich die Power-Tips zu einem Umschlagplatz für Tips, Tricks, Kniffe und Karten aller Art entwickelt. Und das wollen wir entsprechend ausbauen. Ein großes Dankeschön an alle, die uns bisher geschrieben und damit zum Erfolg dieser Rubrik beigetragen haben. Wie üblich, wird jeder veröffentlichte Beitrag honoriert werden. Ganz besonders gute oder originelle Tricks können sich den "Tip des Monats" angeln. Er bringt nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch noch 500 Mark fürs Bankkonto ein. Wenn Ihr also einen Tip zu einem Spiel habt, schreibt an die Power-Tips.

Euer

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Chaos Strikes Back

Kaum ist der "Dungeon Master"-Nachfolger Chaos Strikes Back erschienen, haben wir schon die ersten Tips.

— Die Auswahl der Charaktere ist enorm wichtig: Schließlich schleppt man die Party ein ganzes Spiel mit sich herum. Wenn dann der gute Mann nicht zaubern kann, steht man fluchend da und ärgert sich, daß man nicht den richtigen genommen hat. Im Kasten seht Ihr eine Liste aller neuen Spielfiguren, die sich im "Prison" von Lord Chaos befinden. Nicht nur die Namen der Charaktere findet Ihr aufgeschlüsselt, sondern auch alle Fähigkeiten und Charaktereigenschaften. Wer sich mit den angegebenen Fähigkeiten nicht zufriedengeben will, kann (wie bei "Dungeon Master") die Charaktere nicht nur "Resurecten", sondern auch mit "Reincarnation" zum Leben erwecken. Leider verlieren die Figuren alle bis dahin erlernten Fähigkeiten und die Hälfte der angesammelten Health, Stamina und Mana-Punkte. Von den anderen Werten wie Strenght und Dexterity werden dann runde 10 Prozent abgezogen. Klar, daß die Überlebenschance mit solchen Mager-Charakteren nicht gerade die

Name und Rasse	Health	Stamina	Mana	Fighter	Ninja	Priest	Wizard	ST	DX	WI	VI	AM	AF
Vogel													
Talon	240	202	85	Adept	Adept	Arti.	Adept	35	58	36	30	37	30
Airwing	300	189	70	Adept	Adept	Arti.	Adept	64	54	40	49	30	30
Aroc	270	200	150	Adept	Adept	Adept	Expert	54	39	44	34	44	35
Leta	230	230	140	Arti.	Adept	Expert	Adept	32	30	76	54	30	30
Untote													
Plague	410	150	160	Expert	Artis	Expert	Artis	32	33	66	34	64	64
Necro	376	165	128	Arti.	Adept	Arti.	Expert	38	52	62	32	64	60
Deth	385	245	77	Expert	Expert	Craft.	Artis	56	65	33	31	58	56
Skelar	430	270	48	Expert	Expert	Arti.	Adept	68	60	38	30	61	59
Insekten													
Sting	300	270	68	Adept	Adept	Adept	Arti.	69	62	34	48	64	31
Slogar	250	265	70	Expert	Expert	Adept	Arti.	72	64	37	36	53	31
Gnatu	205	261	150	Adept	Adept	Expert	Arti	30	68	53	41	55	38
Mantia	200	223	173	Arti.	Adept	Expert	Expert	44	64	68	44	61	30
Echsen													
Toadrot	250	189	92	Adept	Expert	Arti.	Adept	48	58	32	31	54	54
Ven	207	170	150	Craft.	Adept	Expert	Adept	46	30	62	59	39	61
Algor	300	250	80	Expert	Expert	Arti.	Arti.	64	41	34	46	52	58
Dema	320	275	65	Adept	Adept	Adept	Adept	68	34	30	56	38	64
Feen													
Petal	247	250	176	Jour.man	Craft.	Expert	«-Master	33	66	61	62	64	34
Buzzzzz	280	163	180	Jour.man	Craft.	Expert	Expert	31	69	60	62	65	38
Inkas													
Itza	300	245	163	Expert	Expert	Arti.	Adept	58	51	54	54	48	48
Tula	240	145	137	Adept	Adept	Adept	Adept	39	62	56	49	56	55
Zentauren													
Tunda	350	305	104	Adept	Adept	Adept	Adept	64	58	43	64	47	51
Lana	320	245	121	Adept	Adept	Adept	Adept	39	62	56	49	56	55

Vögel, Untote, Insekten und Inkas: mit geballter Kraft in die Dungeons des Lord Chaos

beste ist, dafür werden diese aber erheblich schneller befördert. Unser Tip: Chaos Strikes Back nur mit Charaktern beginnen, die schon in Dungeon Master mindestens einen Blick auf Lord Chaos geworfen haben.

— Schon im ersten Level fängt's gemein an. Ihr solltet Euch auf alle Fälle von der Gittertür entfernen. Hier ist eine kleine Bodenplatte versteckt. Wenn Ihr Euch auf sie draufstellt, kommen aus den Löchern in der Decke nur neue Würmer. Wer den Ausgang aus dieser freundlichen Kammer nicht findet, sollte mal eine Fackel in den dazugehörigen Halter stellen. *mh*

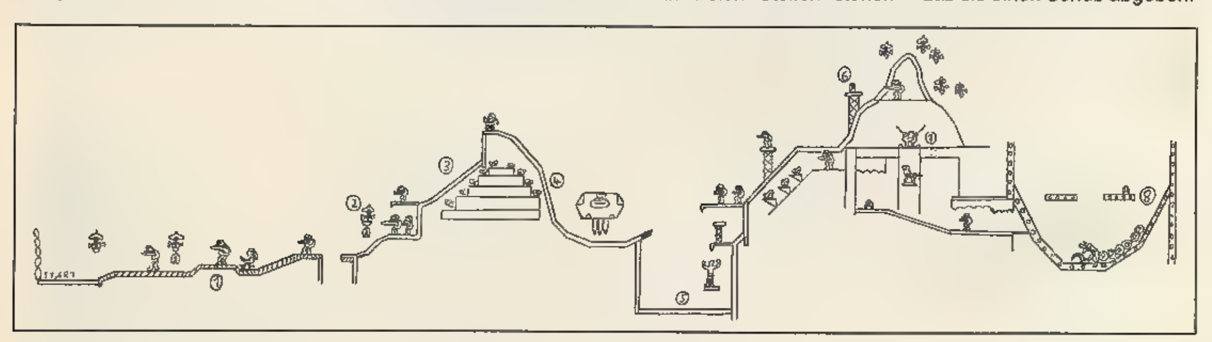
Strider

Sandro Paolini aus Wuppertal hat ausführliche Tips zu "Strider" auf dem Amiga geschrieben. Bevor Ihr Euch auf die Karten stürzt, hier erst einige Tips, die euch das Spielen erleichtern sollen.

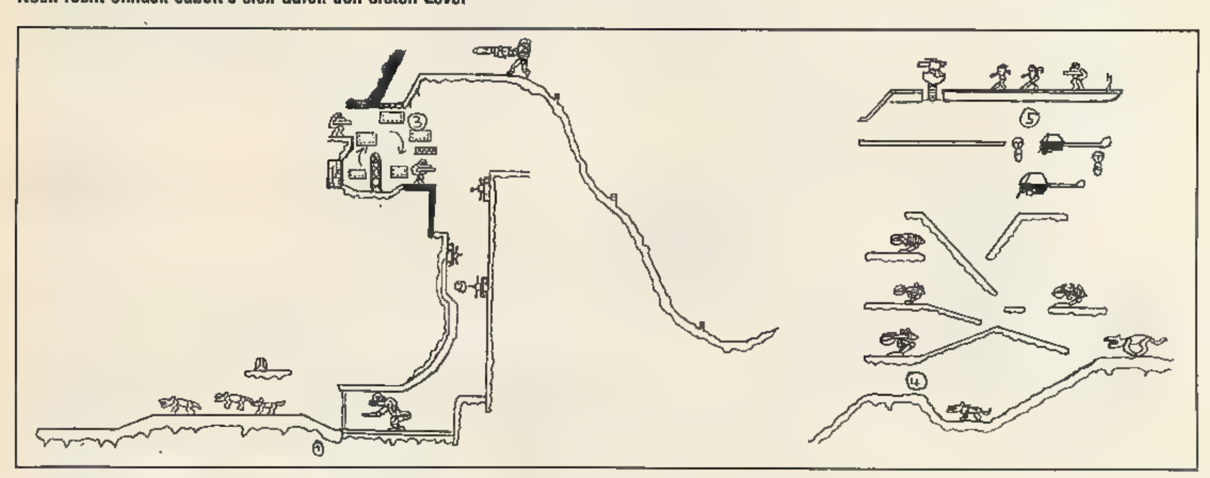
— Die einzige Methode, um festzustellen, ob ein Gegner getroffen ist: Achtet auf die Scoreanzeige, während Ihr zuschlagt. Erhöht sie sich nicht, so steht man falsch und muß sich eine andere Stelle zum Zuschlagen suchen. Erhöht sie sich, so kann man sicher sein, daß der Gegner nach einiger Zeit seinen Geist aufgibt.

— An vielen Stellen stehen Gegner auf einer Plattform. Hier springt man am besten senkrecht von unten auf die Plattform und kann dann in aller Ruhe die Sprites erledigen. An der Wand hochklettern bringt meistens nichts, denn in dieser Haltung kann man schlecht zuschlagen.

— Wenn man bald wieder einen Gegner vor sich hat, kann man schon das Schwert gezückt halten: Auf diese Art erwischt man die meisten, ohne daß sie einen Schuß abgeben.



Noch recht einfach säbelt's sich durch den ersten Level



Kletterkünste sind im zweiten Level gefragt



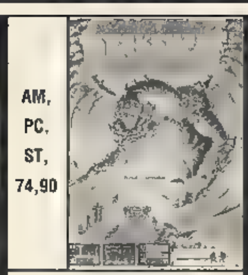
ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda II)	-	P	-
Alternate Reality City	-	P	A
Alternate Reality Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance of Power 1990	-	-	A
Bard's Tale I oder II	L	P	-
Bard's Tale III	L	P	A
Battle Hawks 1942		-	A
Battle of Antietam		-	A
Battles of Napoleon			A
Battle Tech	L		A
Bismarck			A
Black Cauldron	L		
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chrono Quest	L	-	-
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu II	L	-	-
Demon's Winter			A
Dev Con 5			A
Digi Paint III	-		A
Digi View Gold Version 3.0			A
DOS-2-DOS			A
Dragon's Lair	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
Faery Tale Adventure	L	-	-
Flight Simulator III	-	-	A
Flight Simulator IV	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettisburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	
Gunship			A
Halloween	L		
Hero's Quest		-	A
Hillsfar	-		A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones (Lukasfilm)	L	P	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England		-	A
King's Quest I, II oder III	L	P	A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L		
Last Ninja			A
Leisure Suit Larry I	L	P	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Leisure Suit Larry III	L	P	A
Lucky Luke	L		-
Lurking Horror	L		
Manhunter New York	L		A
Manhunter San Francisco			A
Maniac Mansion	L		
Mars Saga	L	P	
Mewilo	L		
Might and Magic			A
Millenium 2.2	L	-	
Miracle Warriors			A
Mortville Manor	L		
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal			A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War	-	-	A
Ooze	L	P	-
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Phantasie III	L	-	-
Phantasy Star	L		A
PHM Pegasus			A
Pirates	L		A
Platoon		P	
Police Quest I oder II	L		A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	L	-	-
President is Missing	-	-	A
Questron II	L	P	-
Reach for the Stars	-		A
Red Lightning	-	-	A
Red Storm Rising			A
Road War 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel			A
Russia	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds			A
Sentinel Worlds Paragraph	-	-	A
Sex Vixens from Space	L		
Shadowgate	L	-	-
Shadow of the beast	L	-	-
Shogun	L	P	
Space Quest I, II oder III	L	P	A
Stadt der Löwen	L	-	
Star Command			A
Starglider	-	-	A
Starglider II	-	-	A
Stealth Fighter			A
Stellar Crusade			A
Storm across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator			A
Sword of Aragon	-	-	A
Tetris	-	-	A
Ultima I oder II			A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope			A
War in the South Pacific	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L		A
Wasteland Paragraphs-Book	-	-	A
Zack McKracken	L		A
Zork I	L	-	-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

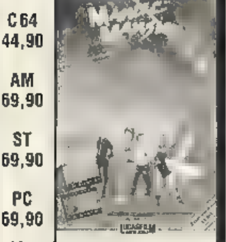
4. Space Ace	AM	114,90
5. Kaiser (Schmuckkassette inkl. Spielplan)	AM	119,90
6. Dragon Wars	64	49,90
7. Dungeon Wizard (inkl. Bard's Tale I)	64	49,90
8. Sim City	64 44,90/AM	89,90
9. Populous	AM, ST	74,90
10. Hard Drivin'	AM, ST	59,90

AM, PC, ST, 74,90



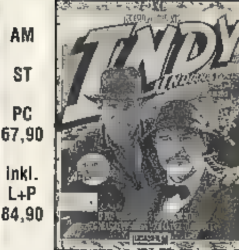
3 DRAKKHEN

C64 44,90
AM 69,90
ST 69,90
PC 69,90



2 MANIAC MANSON

AM
ST
PC 67,90
inkl. L+P 84,90



1 INDIANA JONES (LUKASFILM)

MAN SPRICHT DEUTSCH!

(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Balance of Power 1990	AM, ST, PC	84,90
Bard's Tale III	64	69,90
Battle Chess	64	52,90
Battle Hawks 1942	ST, AM, PC	89,90
Battletech	AM, PC	89,90
Battle Squadron	AM	74,90
Bloodwych	AM, ST	74,90
Bundesliga Manager	AM	84,90
Chase H.Q.	AM	74,90
Chaos strikes back	ST	74,90
Curse of the Azure Bonds	64 67,90 / PC	77,90
Demon's Winter	64, AM, PC, ST	79,90
Dragons of Flame	AM, ST,	74,90
Drakkhen	AM, ST, PC	74,90
Dr. Dooms Revenge	AM	69,90
Elite	AM, PC, ST	79,90
Emperor of the Mines	AM	74,90
Falcon Mission deutsch	AM, ST	64,90
F-16 Combat Pilot	AM	79,90
F-16 Falcon	AM, ST	79,90
Flightsimulator II	AM, ST	94,90
Flightsimulator III	PC	139,90
Future Wars	AM	74,90
Galdregon's Domain	AM 79,90 / 64	79,90
Genius	AM	69,90
Grand Overt	AM	44,90
Great Course	AM, ST	79,90
Gunship	64, AM	79,90
It came from the Desert	AM	84,90
Kaiser	AM	119,90
Keef the Thief	AM, PC	74,90
Kick off Extra Time	AM	39,90
Kick off	64, ST, AM	49,90
Kingdoms of England	AM	79,90
Kult	AM, ST, PC	64,90
Leisure Suit Larry III	PC	139,90
Microprose Soccer	64, AM, ST	64,90
North and South	AM, ST	74,90
Ökolopoly	AM, ST, PC	149,90
Dose 2.0.	AM, PC, ST	74,90
Pharao	AM	74,90
Pool of Radiance	64, AM, PC, ST	99,90
Project Stealth Fighter	64	79,90
Red Lightning	AM, ST, PC	89,90
Red Storm Rising	64	89,90
Rings of Medusa	AM, ST	74,90
Shadow of the Beast	AM	99,90
Stellar Crusade	AM, ST, PC	109,90
Star Command	AM, ST, PC	94,90
Storm across Europe	64	79,90
Strike Eagle II	PC	129,90
Stunt Car Racer	64 49,90 / ST	74,90
Super Wonder Boy in Monster L.	AM	74,90
Sword of Aragon	PC	89,90
Swords of Twilight	AM	79,90
Their Finest Hour (Lukasfilm)	AM, PC, ST	99,90
Time	AM	79,90
Twin Worlds	AM	74,90
Ultima Trilogie	64, PC	79,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST	99,90
Ultima V	64, PC	99,90
Xenon II Megablast	AM, ST	74,90
Zak McKracken	64, AM, PC, ST	74,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64

PD-Classics (Amiga)

ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Ahoi	10,00	Quizmaster	10,00
Analyticalc engl.	10,00	Risk/Kaiser II	25,00
Atlantis	10,00	R.O.M	10,00
Billard	10,00	Schreibmaschinenkurs	10,00
Broker	10,00	Space Ace Demo	5,00
Bundesligaverwaltung	10,00	Star Trek (3 Disk.)	20,00
Chess 2.0/Move	10,00	Steinschlag	10,00
Diskey	10,00	Stoneage	10,00
Jazzbench	10,00	Tennis (1 MB)	10,00
Jump and Run	10,00	Tiles	10,00
Label V. 2.0	10,00	Virus Control	10,00
Mad Factory/Q-Ball	10,00	Walker Demo 1MB	5,00
M.S. Text	10,00	Wizard of Sound (2 Disk.)	15,00





COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstr. 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS:
Telefon 0221/406888

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Goldrush	AM,	PC, ST	99,90
Hero's Quest	PC		129,90
King's Quest I, II oder III	AM,	PC, ST	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	AM,	PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC,	ST	109,90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC,	ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM,	PC, ST	79,90
Leisure Suit Larry II	PC,	ST, AM	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC,	ST, AM	154,90
Leisure Suit Larry III	PC		139,90
Leisure Suit Larry Triplepack	PC		279,90
Manhunter New York	AM,	PC, ST	99,90
Manhunter San Francisco	PC,	ST	109,90
Police Quest I	AM,	PC, ST	79,90
Police Quest II	PC,	ST	89,90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC,	ST	149,90
Space Quest I	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest II	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest III	AM,	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II, u. III)	AM,	PC, ST	259,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Deluxe Paint II Enhanced	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint III	AM	169,00
Digi View Gold	AM	329,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde	AM	44,90
Game Blaster Soundkarte inkl. Silphoed	PC	379,-
Mathematik I + II	AM	44,90
Nordic Power Modul 01. AMIGA Freezer	AM	198,00
Physik	AM	44,90
RGB Farbsplitter	AM	298,00
Sidmon	AM	84,90
Turbo Print II	AM	88,00
X-Copy II	AM	44,90
X-Copy II inkl. Longtrackmodul		69,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE.
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SONDERANGEBOTE

(NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!)

500 CC Grandprix (dt.)	64	14,90
720 (dt.)	64	19,90
Bad Cat (dt.)	64	9,90
Bard's Tale I (dt.)	64 19,90 / AM	34,90
Battle Station (dt.)	64	9,90
Boulder Dash II	PC	19,90
Circus Games	64	9,90
Dark Side & Morphicel (dt.)	64	9,90
Demon Stalkers (dt.)	64	9,90
Dev Con 5 (dt.)	64	29,90
Earl Weaver Baseb. (dt.)	PC	19,90
Elite (dt.)	64	29,90
Exolon	64	19,90
Flight Path 737 (dt.)	AM	19,90
Football Manager	64	14,90
Football Manager (dt.)	ST, PC	19,90
Footballer of the Year (dt.)	64	19,90
Gauntlet (dt.)	64	19,90
Hacker II	PC	19,90
Hostages (dt.)	AM	39,90
Hot Shot	64	9,90
Instant Music (dt.)	64	9,90
International Karate	PC	19,90
Intrigue	PC	19,90
King's Quest I (dt.)	AM, PC, ST	29,90
King's Quest II (dt.)	AM, PC, ST	29,90
Mean 18	PC	19,90
Metaplex (dt.)	64	9,90
Mini-Putt (dt.)	64 9,90 / PC	19,90
Mission Elevator (dt.)	64	9,90
Navy Seal (dt.)	64	34,90
Nuclear Embargo (dt.)	64	9,90
Oil Imperium (dt.)		
Populous Promised Lands	AM, ST	29,90
Roadrunners (dt.)	64	19,90
Roadwar Europa (dt.)	ST	24,90
Soloflight (dt.)	64	9,90
Sport 4 (dt.)	64	9,90
Super Cycle (dt.)	64	19,90
Tau Ceti (dt.)	ST, PC	19,90
The Living Daylights 007	64	14,90
The Train	64	[illegible]
World Games (dt.)	64	19,90
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll		10 St. 17,00
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll		10 St. 7,90

(erfragen Sie unsere Rabatte bei größeren Abnahmemengen!)

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN .... 15,— DM
LAGEPLÄNE .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfe	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3.50 DM	6.50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9.— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab.	45,—	99.— DM

Hiermit bestelle ich

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test
☐ Plan/Pläne ☐ Programmbestellung
☐ deutsche Anleitung ☐ Sega-Monitorkabel
Monitortyp angeben

Auftraggeber

Name ....

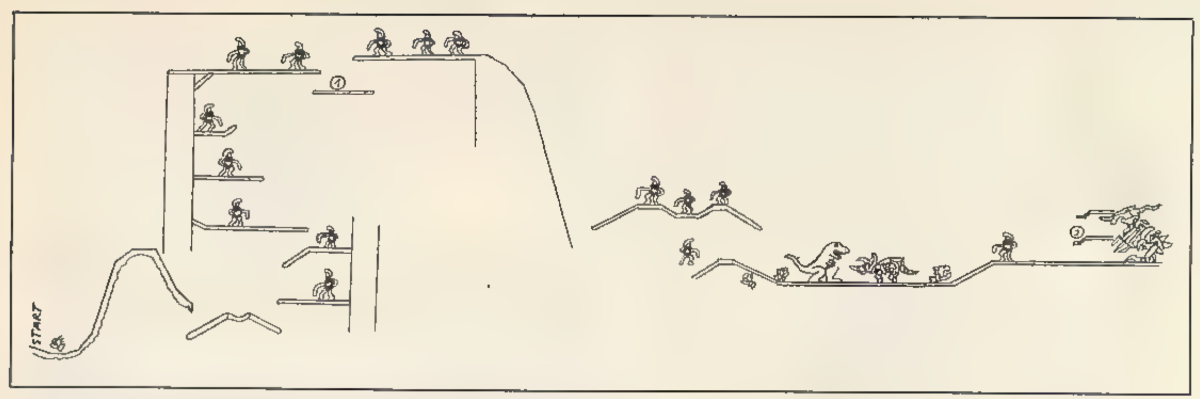
Straße ....

Wohnort: ....

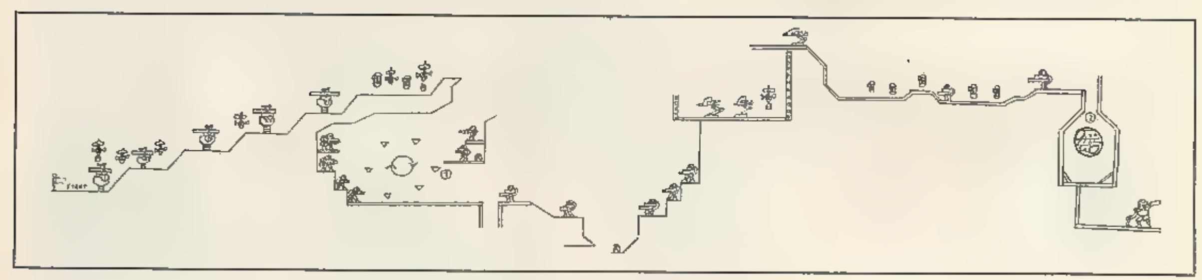
Telefon: ....

Computer: ....

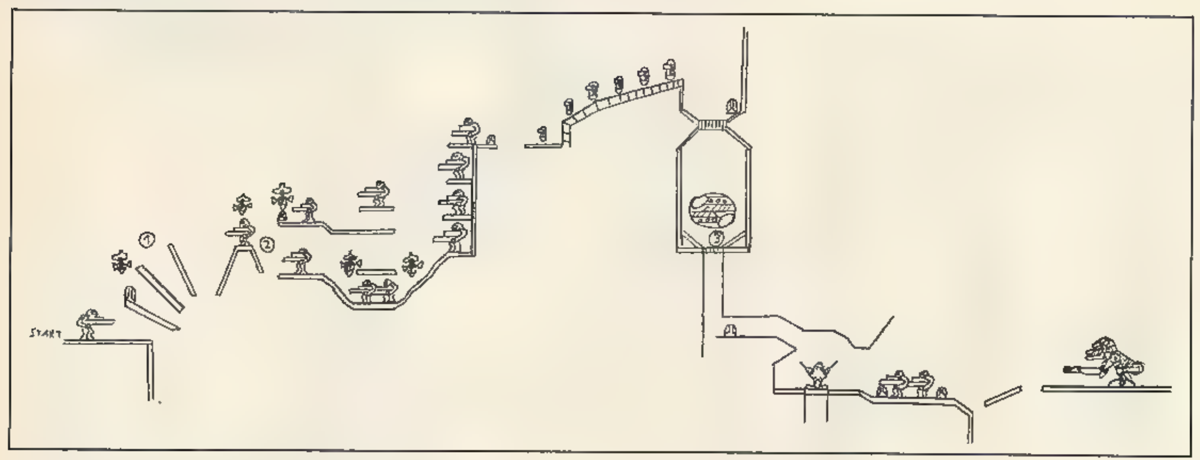
Computer-Programmservice Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447



Nur auf Punkt 2 überlebt man die Attacken des dritten Erdmonsters



Im vierten Level laßt ihr die Gegner auf der linken Seite ungeschoren



Auf und nieder, immer wieder — der letzte Level

— Je größer das Sprite, desto leichter läßt es sich vom Bildschirm putzen. Meistens schießen die Großen weniger als die Kleinen und sind auch leichter zu treffen, so daß man keine Angst vor der Größe haben muß. Besonders ungefährlich sind die "Saurier" in der dritten Spielstufe.

— Außer mit dem Endgegner muß man keinen Kampf eingehen. Man kann sich mit etwas Geschick viele Kämpfe sparen.

— Jetzt geht's ans Eingemachte: In den Karten sind alle Gegner verzeichnet. Die Ziffern beziehen sich auf die entsprechenden Stellen in den Karten.

Level 1

(1) Wenn man diesen Punkt erreicht hat, kommt fast immer noch ein Soldat von links — Vorsicht.

(2) Dieses Extra erscheint nur, wenn man den kleinen Roboter noch nicht bei sich hat.

(3) Um ungeschoren an den Geschützen vorbeizukommen, sollte man den Hilfsroboter geschickt einsetzen. Mit ihm kann man alle Gegner ausschalten, ohne einmal zugeschlagen zu haben.

(4) Auch an diesem Punkt sollte man den Roboter einsetzen. Man muß aber nicht: Meist ist ein Sprung über die Geschütze fast einfacher.

Danach sollte man nicht versuchen, unter der Schranke hindurchzukommen, sondern lieber mit einem Sprung über dieselbe Vorlieb nehmen. Man kann allerdings viele Energiepunkte dabei kassieren, wenn man ein Weilchen gegen den Energiebalken schlägt.

(5) Wenn sich über Strider eine Kette bildet, geht man, ohne anzuhalten, unter die Plattform. Von hier aus kann man ohne Schwierigkeiten den Superathleten fertigmachen — danach ist man vor dem Feuerregen geschützt.

(6) In diesem Extra-Behälter ist ein längeres Schwert. Es ist aber nur für Spezialisten erreichbar, wenn man den Roboter mit sich führt. Deshalb sollte man sich ausnahmsweise einmal treffen lassen. So kann man ohne Probleme das Schwert einsammeln, das der Roboter sonst kaputtgemacht hätte.

(7) Mit dem besseren Schwert sollte es kein Problem sein, den Reaktor zu zerstören und den Kerl unter dem Reaktor auszuschalten.

(8) Um den Wurm zu erledigen, muß man Strider erst einmal in der Mitte des Bildschirms pla-

Bemerken Sie unsere aktuellen Preis-Senkungen?

Die Besten.

101 x C64 Disk

Titel	DM
alle ElectronicArts Classics, je	20
Altered Beast	42
Axe of Rage	49
Bards Tale 4 Dragon Wars	49
Battle Chess	49
Battles of Napoleon	68
Beach Volley	42
Beverly Hills Cop	43
Blue Angel 89 Labyr	42
Bomber T.A.C. FSim	51
Borodino (Napoleon 1812)	73
Börsenfieber	51
Bushido	36
Cabal	42
Carrier Command	46
Chambers of Shaolin	42
Chase HQ	39
Cluedo Master Detective	39
Continental Circus Race	42
Course of Azure Bonds	65
Dark Force	49
Deathlord	41
Double Dragon 2	39
Dr. Dooms Revenge	41
Dragon Flight	41
Dragon Ninja	42
Dragon Wars (Bards Tale 4)	49
Dragons of Flame AD&D	65
Enterprise	41
Fallen Angel	41
FC Liverpool Soccer	41
Ferrari Formula 1	49
Fire Dragon	41
Fire King	57
Ghostbusters 2	39
Ghouls n Ghosts	41
Great Courts Tennis	41
Hard Drivin Simulator	31
Hardball 2	41
Heroes of Lance	41
Iron Lord	49
Jambala	42
Kick Off Player Manager	39
Knights of Legend	57
Leaving Teram s	43
Manchester United	51
Maniac Mansion	57
Microprose Soccer	51
Milestone	49
Moonwalker	39
Myth History in Making	41
Omega Robot Tank	57
Operation Thunderbolt	42
Panic Stations	41
Panzer Battles	49
Pirates	49
Playboy	41
Pool of Radiance	62
Power Struggle	73
Powerdrift	39
Presumed Guilty	57
Project Firestart	49
Rainbow Tennis	49
Retrograde	41
Rock & Roll	41
Roller Coaster	41
Samurai	49
Scundral	49
Sentinel Worlds I	49
Shinobi - Master Ninja	39
Shoot Em Up Const	54
Silent Service	49
SimCity	41
Snare	41
Soccer Spectacular	49
Space Rogue (Elite 2)	57
Spaceghost	65
Star Wars Trilogy	41
Starlord	41
Steel Thunder	47
Stir Crazy	39
Stunt Car Racer	41
Super Soccer Bodo Ilgner	42
Super Wonderboy	39
Tank Attack	41
Tank Squadron	57
The Cycles	41
The Tolkien Trilogy	49
The Untouchables	41
Turbo Outrun	39
Turrican	41
Ultima 5	65
Wall Street	42
Wasteland	49
Weird Dreams	41
Wild Streets	41
Wilhelm Tell	41
X-Out	41
Xenophobe	39
Yuppis Revenge	42
Zak McKracken	57

Auswahl komplett -
Preise o.k.
Service super
Wo gibt's mehr ?

101 x AMIGA

Titel	DM
5th Gear Driving	53
688 Attack Submarine	81
Altered Beast	69
Amos	130
Austerlitz 2 12 1805	68
Bad Company	69
Battle of Britain Finest H	73
Battle Squadron	65
Beach Volley	69
Beverly Hills Cop	73
Blade Warrior Palladin	69
Blue Angels F-18 Form FS	73
Bomber T.A.C. FSim	77
Börsenfieber	73
Budokan	73
Cabal	65
Chambers of Shaolin	68
Clown o Mania	53
Cluedo - Master Detective	51
Conqueror 3-D	73
Continental Circus Race	54
Corvette Driving Simulator	92
Damocles	65
Dark Lords	73
Dr. Dooms Revenge	65
Drachen von Lars	69
Dragons of Flame AD&D	65
Drakkhen	81
East vs. West Berlin 1948	73
Elvira (Pers. Nightmare 2)	73
F-19 Stealth Fighter	73
F-29 Retaliator	65
Fast Lane Ford Cosworth	51
FC Liverpool Soccer	53
Ghostbusters 2	65
Ghouls n Ghosts	65
Global Commander	73
Gold of the Americas	73
Grand Ouvert Skat	43
Great Courts Tennis	73
Hard Drivin Simulator	49
Harley-Davidson Road	65
Hills Far	65
Hound of Shadow	73
Indiana Jones Adventure	73
Infestation	65
Interphase	68
Iron Lord	73
It came from Desert	65
Kaiser	111
Lancaster Flightbomber	57
Leaving Teramis	73
Leisure Suit Larry 2	95
Life and Death	65
Light Force	65
Loom	81
Maniac Mansion	73
Midwinter	65
Never Mind	51
North & South	55
Ökolopoly SuperSimul	81
Omega Robot Tank	77
Onslaught	57
Pharao	73
Pipeline	65
Pirates	65
Playboy	57
Populous	65
Powerdrift	65
Prince	73
Rings of Medusa	53
Rock & Roll	65
Roller Coaster	55
RVF Honda 750	65
Safari Guns	69
Shadow of Beast +TShirt	89
Shinobi Master Ninja	51
Shufflepuck Cafe	51
SimCity (ab 500)	85
Snoopy - Lost Blanket	70
Space Ace new!	108
Space Quest 3 (1MB)	95
Space Rogue (Elite 2)	77
Stadt der Löwen	103
Star Command	73
Star Trek 5 - Final Frontier	65
Stunt Car Racer	65
Super Wonderboy	65
Teenage Queen 2	53
The Cycles	73
The Untouchables	65
Toobin	51
Tower of Babel	73
Turbo Outrun	65
WallStreet	73
Warp	41
Wild Streets	65
Wilhelm Tell	59
X-Out	57
Xenon 2 - Megablast	69
Zak McKracken	73

100% alles Original-Spiele
mit kompletter Ausstattung
und mit der vollen Garantie
Viele mit deutscher Anleitung !

88 x ATARI ST

Titel	DM
Advantage Tennis	57
Amphibian	65
Aquaventura	81
Austerlitz 2 12 1805	68
Bad Company	55
Bangkok Knights	55
Batman - The Movie	51
Battle of Britain - Finest Hour	73
Beverly Hills Cop	73
Bismarck	41
Blade Warrior Palladin	69
Blue Angel 89 Labyr	73
Bomber T.A.C. FSim	81
Börsenfieber	73
Carthago	51
Castle of the Dead	53
Corvette Driving Simulator	92
Course of Azure Bonds	81
Damocles	65
Dr. Dooms Revenge	65
Dragon Spirit	49
Dragons of Flame AD&D	65
Drakkhen	69
Dreadnought	62
Hermes	65
East vs. West Berlin 48	73
Emperor of Mines	65
Eyes Of Horus	69
Combat Pilot	65
Falcon F 16 2 Intruder	101
Ferrari Formula I	73
First Contact	65
Footballer of Year 2	53
FS UFO Flight Simul.	95
Ghouls n Ghosts	51
Global Commander	73
Gold of the Americas	78
Gridiron Football	65
Hardball 2	73
Harley-Davidson Road	65
Hound of Shadow	73
Hoyles Book of Cardgames #	85
Indiana Jones Adventure	73
Infection	65
Interphase	68
Iron Lord	73
Leaving Teramis	55
Loom	81
Lords of Rising Sun	77
Maniac Mansion	73
Midwinter	73
Moonwalker	51
Neuromancer	73
North & South	55
Oil Imperium	57
Ökolopoly SuperSimul.	81
Omega Robot Tank	77
Onslaught	65
Oriental Games	65
Paladin - Dancing Blades	51
Panic Stations	57
Pharao	73
Populous	65
Powerdrift	51
Questron 2	65
Raider 2	65
Red Storm Rising	65
Rings of Medusa	53
RVF Honda 750	65
Safari Guns	69
Shufflepuck Cafe	51
Silent Service	57
SimCity	69
Space Ace new!	108
Space Rogue (Elite 2)	77
Star Trek 5 - Final Frontier	65
Switch Blade	57
Table Tennis Simulation	53
Tower of Babel	65
TV Sports - Basketball	77
Gretzky Icehockey (1MB)	59
Wall Street Wizard Datadisk	38
X-Out	57
Xenomorph	68
Xenon 2 - Megablast	69
Xybots	55
Yuppis Revenge	76
Zak McKracken	73

Für Sie sind wir immer da:
von Mo - Fr durchgehend
von 10 - 17 Uhr live
+ 24h-Bestell-Telefon

95 x PERS COMP

Titel	DM
688 Attack Submarine	81
Abrams M1- Battle Tank	65
American Civil Wars I #	76
Arab/Israeli Wars	65
Austerlitz 2 12 1805	68
Bar Games #	68
Battle Chess	65
Battle of Britain - Fine Hour #	73
Battles of Napoleon	77
Beyond Black Hole 3-D	77
Bomber T.A.C. FSim	85
Borodino (Napoleon 1812)	77
Budokan #	73
ChessPlayer 2150 (ELO) #	73
Codename Ice Man #	98
Conquest of Camelot	85
Corvette Driving Simulator #	85
Course of Azure Bonds #	77
Dont go alone #	68
Dragon Wars (BT 4)	81
Dragons of Flame AD&D #	65
Drakkhen #	69
E.S.S. Hermes	65
East vs. West Berlin 1948 #	81
Essex Schlachtschiff	65
F-15 II Strike Eagle Simulator #	95
F 16 Combat Pilot #	65
F-19 Stealth Fighter	97
Ferrari Formula 1 #	73
FS Flight Simul. IV ConstSet #	155
FS II Sc. Hawaiian Ody	41
FS UFO Flight Simul #	88
Gin Romme & Cribbage	81
Gold of the Americas	73
Hard Drivin Simulator #	62
Harley-Davidson Road	65
Hoyles Book of Cardgames #	81
Indiana Jones Adventure #	81
Indy 500 Race #	81
Infestation #	73
Interphase	69
Iron Lord #	81
Jet Fighter Adventure	104
Leisure Suit Larry 3 #	112
Life and Death #	65
Loom #	81
M1 Tank Platoon #	97
Manhole	99
Manhunter San Francisco #	81
Maniac Mansion #	73
Microprose Soccer	68
Midwinter #	65
Milestone #	69
Millenium 2 2 #	69
Ökolopoly SuperSim #	144
Omega Robot Tank	81
Omnicron Conspiracy	81
Panzer Battles	73
Personal Pinball #	73
Pharao #	73
Pool of Radiance #	65
Populous #	73
Proj. Stealth Fighter	62
Prophecy	73
Ralley Cross Simul #	65
Red Storm Rising	95
Rommel	73
Sands of Fire	81
Serve & Volley Tennis	32
Shufflepuck Cafe #	65
SimCity #	73
Space M*A*X	95
Space Rogue (Elite 2)	77
Spherical #	65
Star Trek 5 - Final Frontier #	81
Stir Crazy	51
Sword of Aragon	77
TakeDown Catchen	73
Tank M1 (Spec/Holob.)	103
TD Test Drive 2 Duel	73
The Colonels Bequest #	85
The Colony #	81
The Third Courier #	68
Tongue of Fat Man	69
Ultima 5	65
Ultima Trilogy 1+2+3	65
Vermeer #	68
Wall Street Wizard	68
WSW Datadisk	[illegible]
Wasteland #	65
Waterloo #	68
Windwalker #	81
Wolfpack #	88
Yuppis Revenge	73
Zak McKracken #	73

fast alle CGA/EGA !

Alle Titel, hinter denen # steht, sind auch auf 3.5" zu haben
Bitte beim Bestellen angeben !




Ihre Vorteile

Ja ! Selbstverständlich haben wir noch sehr viel mehr ganz tolle Spiele als daß wir alle hier auf dieser einen Seite bringen könnten

Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an.

Ihre vollständige FUNTASTIC-Liste ist sofort da und zwar absolut gratis.

Nur wer unsere Liste hat, kann alle neuen Titel kennenlernen und die älteren Spiele und Klassiker zu sehr fairen Preisen einkaufen.

Einige Titel aus dieser Anzeige sind noch Hersteller-Ankündigungen für die nächsten paar Wochen (Drucklegung 16. Dez. 89) Diese allerneuesten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt vorbestellen - wir liefern nach Bestell-Datum aus. Wenn Sie etwas vorbestellt haben, brauchen Sie bitte nicht jeden Tag bei uns anzurufen - wir liefern aus, sobald etwas am Markt ist. 100% !

Bei uns kommt beinahe täglich jede Menge neue Ware rein. Alle Neuerscheinungen, von denen Sie bei anderen lesen, haben wir natürlich auch

Meistens deutlich billiger - Fast immer schneller!

Bestelleingang + 1 = Versandtag Garantiert ! Soweit verfügbar*)

Preis- und Ausstattungsänderungen und Teillieferungen sind jederzeit ohne Benachrichtigung vorbehalten

Wir liefern alles schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ DM 7,-), und sehr gerne auch ins Ausland (A / I / CH / FL / F / NL / B / L) (- 14% dtsch. Steuer, + DM 15,-)

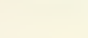
*) Wenn es im Dezember und Januar mal zu kleinen Lieferverzögerungen kommt, dann wird das mit Sicherheit nicht an uns liegen. Alle Hersteller und die Großhändler haben jetzt Hochsaison und geben sich alle Mühe, neue Ware in den Handel zu bringen - das klappt halt nicht immer so gut, wie wir das alle gerne hätten.

Bitte stellen Sie sich darauf ein.

Übrigens

Mit Ihrer Bestellung bei FUNTASTIC gehen Sie absolut **null Risiko** ein. Sie müssen nicht Mitglied in irgend einem Club werden, und Sie sind nicht verpflichtet, jeden Monat für einen festen Mindest-Betrag zu bestellen.



Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postfach 14 02 09
Müllerstraße 44 (Kein Shop!)
D - 8000 München 5

Telefon: 089-2609593
Fax: 089-268138

FUNTASTIC ComputerWare

zieren und warten, bis der Gegner an der Spielfigur vorbeigezogen ist. Hierbei verliert man meistens einen Punkt von seinen Energievorräten. Dann versucht man, so schnell wie möglich zu Punkt (8) zu kommen und das auf der Plattform liegende Extra einzusammeln. Man muß nun so stehen, daß Striders Klinge gerade noch die obere Plattform streift. Hier kann einem der Wurm nichts anhaben: Man muß jetzt nur noch warten, bis er einem in die Klinge läuft. Ein gezielter Schlag bedeutet meist schon das Ende für den garstigen Wurm.

Level 2

(1) Wenn man das Schwert eingesammelt hat und in die Halle geht, muß man in dem Moment stehenbleiben, in dem der Riesenaffe erscheint. Von hier aus kann man ohne Risiko den Affen wegputzen.

(2) Durch geschicktes Hin- und Herspringen weicht Ihr hier den Panzern aus und zerstört sie im geeigneten Augenblick.

(3) Um weiterzukommen, muß man erst auf die unter Punkt (3) liegende Plattform klettern. Auf der Platform angekommen, wird man automatisch mitgerissen und kann dann den links stehenden Soldaten treffen. Wenn die Plattform links von Punkt (3) steht, springt man nach oben.

(4) Um von hier zu Punkt (5) zu kommen, sollte man direkt von Punkt (4) hochspringen und die Plattform säubern.

(5) Hier sollte man auf die Bomben achten, die an den Fallschirmen angebracht sind. Wenn man unter der Plattform ist, erledigt man alle Gegner, die sich auf ihr befinden und springt erst dann nach oben.

Level 3

(1) Hier ist es besser, auf die untere Plattform zu springen als oben drüber zu wollen. Oben wird man fast immer einmal getroffen.

(2) Wenn man auf Punkt (2) steht, kann man das Endmonster erwischen, ohne daß man selbst getroffen wird.

Level 4

(1) Spart Euch die Gegner, die links von Euch stehen Geht lieber weiter und laßt Euch automatisch weiter befördern. Ihr verschwindet dann nach rechts.

(2) Von dem Kraftfeld wird man schnell erfaßt und kann damit Gegner attakieren. Schlagt auf die roten Stellen, um den Gegner zu vernichten.

Level 5

(1) Hier kommt man nur weiter, wenn man nach schräg oben springt. Achtung vor den herumschwirrenden Gegnern.

(2) Das ist die einzige Stelle im Spiel, an der man sich einen Weg aussuchen darf. Obenrum ist's etwas leichter.

(3) Wenn man das Ding erledigt hat, muß man an der rechten Wand des Schachts herunterfallen. Nimmt man die andere Seite, so springt man in den Tod. *al*

Ultima V

Andres Löh aus Lübeck spielt "Ultima V" auf seinem PC. Er hat herausgefunden, daß viele Aktionen der Party Auswirkungen auf die Karmapunkte der Gruppe haben. Die Karmapunkte können Sie jederzeit durch Druck auf «Ctrl»-K herausfinden. Bei Spielbeginn hat eine neue Party 75 Karmapunkte, das Maximum sind 99, der niedrigste Wert sind 0 Punkte.

Hier eine Tabelle mit Aktionen und deren Auswirkungen auf die Karmapunkte:

Was passiert?
Veränderung der Karmapunkte
Man plündert Felder mit GET. Je Quadrat und Food-Punkt: -1
Man ißt von Tischen
Je Ration: -1
Man stiehlt Schätze
Pro Schatz: -2
Man greift Personen in Burgen, Städten und so weiter an: -5
Man befreit Gefangene (zum Beispiel in Blackthorn's Castle): +2
Man schenkt dem Bettler in Minoc
Gold (Wirkt nur, wenn man das in längeren Abständen wiederholt): +1
Man opfert im Tempel von Cove (Wirkt nur, wenn man das in längeren Abständen wiederholt): +1
Man erfüllt einen heiligen Auftrag in einem Shrine: +(verschieden)
Man opfert in einem Shrine, deren Auftrag schon erfüllt ist: +1

Was bringen nun diese Karmapunkte? Wenn Sie eine Erscheinung haben, können Sie am Spruch ablesen, welche Wiederbelebungsklasse die Party hat. Haben Sie nur 3 Karmapunkte, so wird die Party, wenn sie stirbt nur auf Level 1 (30 HP) wiedererweckt. Wenn Sie 99 Karmapukte haben, werden alle wieder in dem Level erweckt, in dem sie gestorben sind. Das hat den Vorteil, daß Sie sich ohne weiteres auch mit Drachen auseinandersetzen können, denn die Erfahrungspunkte für die Mon-

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

NEU. PC Engine Super Grafx + Battle Ace 749,-

Artikel	Preis	
PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-	
RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard XE	199,-	
Joyboard PC	99,-	
CD-ROM	900,-	
Altered Beast	139,-	
Fighting Street	139,-	
Siderarms special	139,-	**
Wonderboy Monsterlair	139,-	**
Vans II	139,-	
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Bloody Wolf	119,-	**
Bullfight	119,-	
Cybercross	119,-	**
Digital Champ	119,-	
Doraemon	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
Double Dungeon	119,-	
Final Lap Twin	109,-	***
Gunhed	109,-	***
Knightrider	119,-	
Motocycle	119,-	**
Mr. Heli	119,-	**
Nectaris	119,-	**
Neutopia	119,-	***
Ninja Warriors	119,-	**
Ordyne	119,-	**
PC Kid	119,-	***
Son Son II	119,-	***
Side Arms	109,-	**
Shinobi	119,-	*
Tatsunoko Fighter	119,-	**
Tiger Heli	119,-	***
USA Pro Basketball	119,-	**
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher
Neu: Jetzt auch PAL-Version. Anschluß an jeden Fernseher

Artikel	Preis	
Konsole + 1 Spiel	449,-	
Joyboard ST	99,-	
Alex Kid in Miracle World	139,-	
Altered Beast	139,-	
Baseball	139,-	
Forgotten Worlds	139,-	**
Ghouls and Ghosts	139,-	***
Herzog II	139,-	
Kujakuoh II	139,-	**
Rambo II	139,-	*
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Shinoby	139,-	***
Tatsujin	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**

Ankündigungen für Januar/Februar bei Anzeigenschluß

Titel	System
Bomber	Amiga
Cabal	Atari ST/AMIGA/64
Chaos Strikes Back	Amiga
Corvette 89	Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
F 29 Retaliator	Atari ST/Amiga
Heavy Metal	Atari ST/Amiga/C 64
Hound of the Shadow	Amiga
Midwinter	Atari ST/Amiga
Player Manager	Atari ST/Amiga
Rings of Medusa	Amiga
Space Ace 119,-	ST
Starlord	Atari ST/Amiga
Their finest Hour	Atari ST/Amiga
Tower of Babel	Atari ST/Amiga
Univ. Milit. Sim. II	IBM/Atari ST/Amiga

C 64 Disc

Titel	Preis	
100 % Dynamite	59,-	*
Batman the Movie	49,-	
Beverly Hills Cop	45,-	
Bomber	59,-	
Carrier Command	49,-	
Chase HQ	49,-	
Double Dragon II	45,-	
Dragon Spirit	45,-	
Dragon Wars	49,-	***
Footballer of the Year	45,-	
Ghostbuster II	45,-	
Ghouls'n' Ghosts	49,-	
Hard Drivin	49,-	
Laser Squad	49,-	
Licence to Kill	49,-	
Myth	49,-	
New Zealand Story	45,-	*
Ninja Warriors	49,-	
Operation Thunderbolt	49,-	
Powerdrift	49,-	
Rock n Roll	49,-	
Sim City	59,-	
Space Rogue	59,-	**
Storm Across Europe	69,-	
Strider	45,-	*
Stunt Car Racer	49,-	
Tom + Jerry II	49,-	
Turbo Out Run	45,-	
Tusker	49,-	**
Untouchables	45,-	
Wonderboy in Monsterland	45,-	

C 64 Disc – Bestseller Classics

Titel	Preis	
Bards Tale III	59,-	**
Battle Chess	49,-	
Battle of Napoleon	69,-	*
Dragon Wars	49,-	***
Football Manager II + Kit	49,-	
Curse of the Azure Bonds	75,-	***
Em Hughes Int. Soccer	45,-	***
Grand Prix Circuit	49,-	***
Maniac Mansion	59,-	**
Oil Imperium	45,-	
Panzerstrike	89,-	*
Pool of Radiance	69,-	***
Sentinel Worlds	49,-	**
Star Trek	49,-	
Steel Thunder	49,-	*
Ultima V	69,-	***
Wasteland	49,-	**
Gunship	49,-	**
Microprose Soccer	49,-	**
Pirates	49,-	**
Red Storm Rising	49,-	
Silent Service	49,-	*
Stealth Fighter	49,-	*

Hintbooks:

Titel	Preis
Bards Tale I/II/III je	29,-
Ultima V	39,-
Zak McKracken	19,-
Curse of the Azure Bonds	29,-
Indiana Jones	17,-
Quest for Clues	39,-

Atari ST Bestseller-Classics

Titel	Preis	
Battle Chess	69,-	**
Bomber	75,-	*
Chaos Strikes Back	69,-	***
Day of the Viper	69,-	*
Drakkhen	79,-	*
Dungeon Master	69,-	***
F-16 Falcon	75,-	**
F-16 Falcon Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	75,-	**
Great Courts	69,-	*
Indiana Jones Adv	69,-	**
Interphase	69,-	**
Hard Drivin	59,-	**
Hills Far	75,-	*
Maniac Mansion	79,-	**
North & South	69,-	***
Pirates	75,-	**
Populous	69,-	***
RVF	79,-	
Rings of Medusa	79,-	***
Shoot'em up Const. Kit	79,-	*
Star Command	79,-	***
Stunt Car Racer	75,-	**
Switch Blade	59,-	**
TV Sports Football	75,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***

Atari ST

Titel	Preis	
Armada	79,-	*
Austerlitz	75,-	*
Beach Volley	59,-	
Bloodwych	75,-	**
Bloodwych Data Disc	49,-	**
Bodo Ilgners Super Soccer	69,-	
Borodino	79,-	
Chambers of Shaolin	59,-	**
Day of the Viper	69,-	
Dragons of Flame	75,-	
First Contact	75,-	
Full Metal Planet	69,-	
Ghostbusters	69,-	
Ghouls'n Ghosts	59,-	*
Hound of Shadow	79,-	
Hills Far	69,-	*
Kaiser	99,-	
Kenny Dalglish Soccer	59,-	
Laser Squad	59,-	**
Moonwalker	59,-	
Ninja Warrior	59,-	**
Onslaught	69,-	
Operation Thunderbolt	59,-	
Powerdrift	69,-	**
Prince	69,-	
Red Lightning	79,-	
Red Storm Rising	75,-	
Rock n Roll	69,-	
SEUCK	79,-	**
Space Quest II	69,-	**
Stormlord	59,-	**
Summeredition	69,-	*
Table Tennis	55,-	*
Twin World	59,-	
Untouchables	59,-	*
Warp	59,-	
Wonderboy in Monsterland	59,-	*

IBM

Titel	Preis	
688 Attack Sub	89,-	***
Blue Angels	69,-	
Bomber	99,-	*
Borodino	79,-	
Carrier Command	69,-	***
Corvette	89,-	
Curse of the Azure Bonds	79,-	***
Dragons of Flame	75,-	
European Space Simulator	119,-	
Ghostbusters	89,-	
Gold of America	69,-	**
Great Courts	79,-	
Flight Simulator IV	149,-	***
Hawaiian Odyssey	49,-	
Heroes Quest	119,-	**
Indiana Jones Adv	79,-	***
Indianapolis 500	79,-	***
Leisuresuit Larry III	119,-	***
M1 Tank Platoon	99,-	***
North & South	75,-	**
Oekolopoly	149,-	**
Omega	89,-	*
Omnicron Conspiracy	99,-	*
Populous	79,-	***
Sim City	89,-	*
Space Rogue	79,-	***
Star Trek V	79,-	*
Stargilder II	99,-	***
Strike Eagle	99,-	
Their finest Hour	89,-	***
TV Sports Football	89,-	***
Xenon II	75,-	
Sierra Lösungsbücher je	19,-	

Amiga Bestseller-Classics

Titel	Preis	
Bomber	75,-	*
Chase HQ	69,-	**
Drakkhen	79,-	*
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
F 16 Falcon	79,-	**
F-16 Mission Disc	59,-	***
F 16 Combat Pilot	69,-	**
Ghouls and Ghosts	69,-	*
Great Courts	69,-	**
Hard Drivin	59,-	*
Hills Far	75,-	**
Indiana Jones Adv	69,-	**
Interphase	69,-	**
Iron Lord	79,-	*
It came from the Desert	89,-	**
Kaiser	109,-	*
Kick Off	49,-	***
Kick Off Extra Time	35,-	*
Leisuresuit Larry II 1 MB	99,-	**
Maniac Mansion	79,-	**
Ninja Warriors	59,-	***
North & South	69,-	***
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	39,-	***
RVF	75,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Sim City 512 k	89,-	***
Space Ace	119,-	***
Star Command	79,-	***
Star Flight	69,-	***
Stunt Car Racer	75,-	**
Switch Blade	59,-	**
Swords of Twilight	69,-	**
TV Sports Football	89,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***
Wonderboy II	69,-	*

Amiga

Titel	Preis	
Armada	79,-	*
Austerlitz	75,-	*
Batman the Movie	69,-	*
Beach Volley	69,-	*
Beverly Hills Cop	69,-	
Bloodwych	75,-	*
Bloodwych Data Disc	49,-	**
Bodo Ilgners Super Soccer	69,-	
Borodino	79,-	
Bundesligamanager	59,-	
Chambers of Shaolin	69,-	**
Cycles	69,-	
Day of Viper	69,-	
Dragons of Flame	75,-	
Drivin Force	69,-	
Galaxy Force	69,-	
Ghostbusters II	69,-	
Gold of the Americas	69,-	**
Gunship	79,-	**
Hills Far	69,-	*
Kenny Dalglish Soccer	59,-	
Kingdom of England	69,-	
Laser Squad	59,-	**
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Moonwalker	69,-	
Muscle Cars	39,-	
Onslaught	69,-	
Operation Thunderbolt	59,-	
Powerdrift	69,-	**
Rock'n Roll	69,-	*
Seven Gates of Jambala	59,-	
Space Quest III 1 MB	89,-	***
Stadt der Löwen	99,-	
Stellar Crusade	99,-	
Stormlord	59,-	**
Summeredition	69,-	*
Table Tennis	55,-	*
Testdrive II	79,-	***
Turbo Out Run	69,-	
Twin World	69,-	
Untouchables	69,-	*
Warp	59,-	
Weird Dreams	79,-	

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut 1-3 Sterne

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,– DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand). 0911/203028

089/5022463

ster bleiben und Sie werden immer neu belebt.

Wenn Ihnen, angesichts des Karma-Verlustes, die Lust am Food-Klauen vergangen ist, gibt es einen Trick zu viel Geld zu kommen:

— Holen Sie in Minoc am Baum in der linken oberen Ecke zwei Tage hintereinander die Skull Keys (insgesamt 10 Stück).

— Gehen Sie in den Keller vom Castle of Lord British, öffnen Sie die Schatzkammer (Mitte des Südganges) mit einem Skull Key und rauben Sie diese Kisten aus. Das wiederholen Sie zehnmal (natürlich nur in British's Castle).

— Nach dem zehnten Mal verkaufen Sie alle überflüssigen Gegenstände, bis Sie 9999 Gold haben.

— Jetzt gehen Sie zum Shrine und opfern Sie so lange Gold, bis Sie 99 Karma-Punkte haben.

— Der Rest der überflüssigen Gegenstände reicht meistens, um nochmal 9999 Gold zu bekommen.

Diese Aktion können Sie beliebig oft wiederholen. *go*

Gemini Wings (C 64)

Jörg Wukonig aus Graz kennt die Paßwörter für die C 64-Ballerei "Gemini Wings":

Level 2: Mr.Wimpy
Level 3: Classics
Level 4: Whizzkid
Level 5: Gunshoot
Level 6: Doodguyz
Level 7: D.Gibson

Um das Paßwort einzugeben, drückt man im Titelbild die Taste "P". Dann tippt man das Wort ein, drückt <Return> und dann den Feuerknopf. *al*

Batman

Klein, fein und gemein: So könnte man den Cheat-Modus zu "Batman" bezeichnen, den Christian Schmidt aus Oberursel an die Redaktion schickte. Er funktioniert bei jeder Amiga-Version und ist einfach einzugeben. Nachdem jeder den Film inzwischen gesehen haben wird, sollten Euch die einzelnen Stationen im Spiel besonders viel Spaß bereiten...

Wenn das Titelbild erscheint (das mit Batman und dem Joker), gibt man auf der Tastatur "J", "A" und "M" ein. Jetzt tippt man solange die Taste "M", bis sich das Titelbild auf den Kopf stellt. Mit dem Feuerknopf beginnt man das Spiel. Man hat jetzt nicht nur unendlich viele Leben (die man bei diesem schweren Spiel auch gut brauchen kann), sondern kommt auch auf Knopfdruck einen Level weiter. Dazu drückt Ihr einfach die Taste "F 10". Wenn Ihr den Show-Down hinter Euch habt; erscheint die Schlußgrafik — leider auch auf den Kopf gestellt — und das Spiel beginnt von neuem. *al*

Lizenz zum Töten

Michael Reimers aus Norderstedt hat James Bonds neues Abenteuer "Lizenz zum Töten" durchgespielt. Hier seine Tips:

— Im ersten Level fliegen Sie mit dem Hubschrauber so langsam wie möglich und schießen alles nieder.

— Gehen Sie rasch nach unten links und zerstören Sie den Jeep. Dann tasten Sie sich Schritt für Schritt nach vorne, um plötzlichen Angriffen ausweichen zu können. Achten Sie auf die Patronen.

— Im dritten Level hauen Sie schnell und regelmäßig auf den Feuerknopf und dirigieren Bond auf das Heck des Flugzeuges, bis dieses nach unten hängt.

— Im vierten Level müssen Sie sich einen Taucher schnappen, um an eine Harpune zu kommen. Wenn das Flugzeug erscheint, müssen Sie auf die Schwimmer mit der Harpune schießen (die Schwimmer sind die beiden Halbkugeln hinter dem Flugzeug).

— Nun sind Sie im fünften Level. Drücken Sie den Joystick nach vorne, um Bond in das Flugzeug zu bringen. Während diesem "Wasserski-Vergnügen" weichen Sie den Tonnen aus.

— Im letzten Level müssen Sie zuerst mit dem Flugzeug über den Laster steuern. Wenn dann das Jump-Zeichen erscheint, können Sie abspringen. Nun lenken Sie den LKW und fahren mit voller Kraft auf alle Gegner los. Die Jeeps können Sie erledigen, indem Sie von hinten auffahren. Nun überholen Sie den Jeep und rammen ihn von der Seite. Den Lastwagen fahren Sie so oft von hinten drauf, bis diese ihren Anhänger verlieren. Die Zugmaschine rammen Sie einige Male von der Seite, bis die Bösen stehen bleiben. Wenn Sie alle Laster zerstört haben (das ist bei der begrenzten Zeit sehr schwierig), erscheint eine nette Gratulation und das Spiel ist beendet. *go*



POKE-Ecke

Super Hang On (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattensen meldet sich wieder. Diesmal hat er einen Cheat zum Motorradrennen "Super Hang On" auf dem Amiga.

Um in den Cheat-Modus zu kommen, muß man sich bei einem beliebigen Kurs auf den ersten Platz der High-Score-Liste vorspielen. Dort trägt man sich als "750J" ein. Der Eintrag verwandelt sich in eine Reihe von Punkten. Dann wartet man auf das Titelbild und drückt die Tasten "Ctrl", "L", "Alt", "T" und "L" solange, bis das Cheat-Menü erscheint.

Dort kann man dann die Abdrift des Motorrads angeben. Wenn man dort den Wert "00,00" eingibt, kann man auch mit 320 Sachen durch die Kurven brettern. *al*

Mr. Heli (C 64)

Zwei Paßwörter für "Mr. Heli" für den kleinen Commodore hat Stefan Lange aus Bielefeld. sie lauten (viel Spaß beim Eintippen ...):
Level 2: CAAG CAGA AMAA JAAC CKBU
Level 3: DAAI FCGA AMAC AGAD CCCP *al*

Robocop (Amiga)

Jochen Ihring aus Altdorf schreibt: "Geht bei Robocop mit der Taste <Return> in den Pausen-Modus und tippt
Best kept Secret
auf der Tastatur — dann geht euch die Energie nicht mehr aus". *al*

Xybots (Amiga)

Frank Osper (jetzt stimmt's, gell?) aus Borken schreibt: "Noch ein Tip zu Xybots. Man muß zuerst alle Credits verspielen und sich dann in der High-Score-Liste als 'ALF' eintragen. Schon beim nächsten Spiel hat man dann unendlich viel Energie: Die Anzeige sinkt nie unter 1 Prozent. Außerdem hat man alle wichtigen Extras." Hat jemand von Euch Karten zu den letzten Levels? *al*

Exolon (Amiga)

Wenn Jochen Ihring aus Altdorf schreibt, kommen immer schöne Tips. Auch diesmal war ein feiner Cheat dabei: bei "Exolon " auf dem Amiga einfach AD ASTRA in die High-Score-Liste eingeben, schon hat man beim nächsten Spiel unendlich viele Leben. *al*

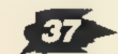
Roller Coaster Rumbler (Amiga)

Karsten-Kai Schuhmacher aus Baumholder hat Level-Codes für die Achterbahn-Ballerei "Roeller Coaster Rumbler" auf dem Amiga:
Level 2: AAAGGG
Level 3: ALIENS
Level 4: COFFEE
Level 5: ZARNIE
Level 7: FRIGHT
Level 8: TERRER *al*

Indiana Jones and the last Crusade — The Action Adventure (C 64)

Nachdem in der letzten *POWER PLAY* das Grafik-Adventure weitgehend gelöst wurde, soll diesmal die Action nicht zu kurz kommen. Der Trick ist einfach: Ihr haltet die Tasten "F", "I", "S" und "H" gedrückt und wählt dann mit den Tasten "1" bis "5" den Level an. Die Taste "6" bewirkt einen Sprung in den nächsten Level.

Wem das noch nicht reichen sollte: Löst einen Reset aus, tippt
POKE 32552, 173
SYS 32092
und schon habt Ihr unendlich viele Leben. Auch dieser Trick stammt vom Spiele-Profi Jochen Ihring aus Altdorf. *al*



Phantasy Star, Teil 5 (Sega)

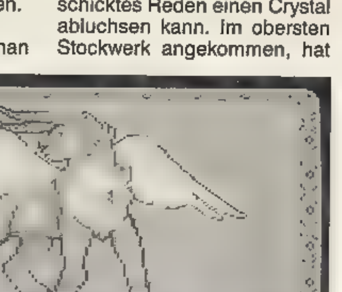
Nach langem, langem Spielen, Suchen, Kämpfen, Fliegen und Herumlaufen haben wir endlich die letzte, alles entscheidende Aufgabe vor uns: Lassic geht's an den Kragen.

Baya Malay

Als allererstes sollte man sich die Taschen bis zum Platzen mit Burgern vollstopfen. Auch die Zauber-Energie sollte in der Hütte im Heimatdorf aufgefrischt werden. Dann geht's im Gänsemarsch zum Gefängnis. Sie wissen schon, dort wo der "Robot Cop" immer nach dem Paß fragt, und Alis entweder ins Gefängnis schmeißt oder sie angreift. Hier antwortet man frech mit "No". Den Roboter pustet man dann, da wir ja schon relativ erfahren kämpfen können, ziemlich leicht aus seiner Blechuniform. Anschließend steht man in der abgegrenzten Umzäunung. Hier gibt es nur einen zweiten Ausweg, nämlich durch eine Höhle zu einem weiteren abgegrenzten Gebiet. In dieser nicht gerade großen Höhle sollte man sich ruhig etwas umschauen. Dann steht man wieder im Freien, und zwar vor einem riesigen Lava-Feld. Es hilft nichts, da müssen wir durch. Wenn schließlich dieses durchwatet ist, stehen wir vor einer Kuhle, in der sich ein Turm gen Himmel reckt. Dies ist der erste Schritt zu Lassics Untergang.

Turm von Baya Malay

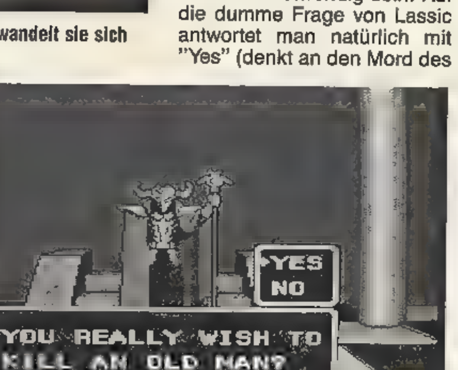
Der Turm hat sechs Stockwerke und drei Untergeschosse, viel zu tun also für die wackere Alis und ihre Mannen und Katzen. Zudem sind die ersten vier Stockwerke ziemlich komplex. Die letzten beiden sind einfach zu erkunden, hier führt nur ein Weg nach oben. Viel schlimmer ist, daß man hier pausenlos von Monstern angegriffen wird. Wenn's mal gar zu schlimm wird, einfach die Flöte benutzen, und sich dann wieder ins Heimatdorf zaubern lassen (lebende Feiglinge sind im Moment nützlicher als tote Helden). Ausgeruht und mit aufgefrischter Magie kann man's dann nochmal versuchen. Im dritten Stockwerk des Towers lebt ein Wahrsager, dem man durch geschicktes Reden einen Crystal abluchsen kann. Im obersten Stockwerk angekommen, hat man einen wunderbaren Blick in den strahlend blauen Himmel von Motavia. Nur: Wie geht's jetzt weiter? Kein Problem: Alis benutzt das Prisma, und flimmernd erscheint eine fliegende Insel. Myau kriegt dann die Laerma-Nüsse zu essen, wobei sie sich in ein geflügeltes Tier verwandelt. Mit den anderen drei Kämpfern fliegt sie dann zur Insel.



Wenn man Myau die Laerma-Nuts zu essen gibt, verwandelt sie sich in eine fliegende Riesenkatze (Sega)

Lassics Schloß

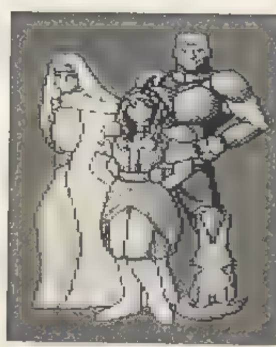
Die Insel ist nicht sehr groß, und es gibt nur einen Höhlen-Eingang. Das Schloß von Lassic ist außerdem nicht sehr komplex. Einmal begegnet man einem "Shadow", der so wie "Dr. Mad" aussieht. Den Schatten hat man leicht überwunden. Vor Lassics magischer Tür sollte man speichern, denn hier werden einige Versuche notwendig sein. Auf die dumme Frage von Lassic antwortet man natürlich mit "Yes" (denkt an den Mord des Bruders). Probiert am besten aus, ob Odin besser die Axt oder den Strahler einsetzen soll. Wenn Lassic besiegt ist, geht's mit Flöte und Magie zurück auf den Boden und von da schnurstracks zum Gouvenor.



Nicht von Lassics Palaver beeindrucken lassen (Sega)



Mit Myau fliegt man dann zu Lassics Insel (Sega)



Die Helden haben ihr langes Abenteuer überstanden (Sega)

Geht's noch weiter?

Beim Gouvenor erwartet einen jedoch eine kleine Überraschung. Mehr wird nicht verraten, doch sollte man vorher speichern, um nicht den ganzen Weg von Lassic ab noch einmal machen zu müssen. Schließlich kann man den wirklich klasse Abspann des Spiels betrachten. *hf*

Galaxy Force (Sega)

Wer einmal alle vier Levels von "Galaxy Force" sehen möchte, sollte im Titelbild siebenmal <Pause> drücken. Das Raumschiff wird dann nämlich unverwundbar, und man kann bequem alle Levels durchfliegen. *hf*

Altered Beast (Sega)

Bis zu viermal kann man beim zuletzt gespielten Level von vorne beginnen, wenn man folgendes beachtet: Um das erste Mal nach Spielschluß das Spiel fortzusetzen, drückt man das Joypad nach oben links und gleichzeitig beide Feuerknöpfe. Beim zweiten Mal nach unten links und beide Feuerknöpfe. Beim dritten Mal nach unten rechts und beide Feuerknöpfe und beim vierten Mal nach oben rechts und beide Feuerknöpfe. Mehr als viermal geht das allerdings nicht. Der Tip stammt von Michael Resch aus München. *hf*

Ice Hockey (Nintendo)

Christian Strüber aus Stadtbergen fand einen Trick heraus, wie man den gegnerischen Torwart überlistet. Christian schaffte damit eine Punkte-Wertung von 184 zu 4. Er läßt einen Spieler einen "Bully" auf einen hinteren Spieler ausführen. Dazu sollte der dünne Spieler antreten. Der Angespielte flitzt jetzt im Zick-Zack los zum gegnerischen Tor und stellt sich genau davor, Auge in Auge mit dem gegnerischen Torwart. Jetzt drückt man Taste <B>, läßt aber erst los, wenn sich der Torwart zur Seite bewegt. Denn das macht er immer. Der Trick funktioniert deshalb, weil der Computer nach dem Bully alle Spieler zu decken versucht, bis auf den bepaßten. Christian spielte das Ergebnis mit der UdSSR gegen die USA heraus. Viel Spaß auf dem Eis. *hf*

Tiger Heli (PC-Engine)

Andreas Gomohla aus Nürnberg entdeckte bei diesem Spitzen-Spiel eine zusätzliche Extrawaffe, die man nur durch einen speziellen Trick erhält. Wenn das gelbe Extra angeschwirrt kommt, sollte man beim Berühren »Select« gedrückt halten. Die grünen Kugeln, die sonst einfach nur zur Seite schießen, verhalten sich jetzt wie Lenkwaffen, und verfolgen die Gegner. Vorsicht jedoch vor den Hubschraubern. Sie bewegen sich für die Lenkwaffen zu schnell und können manchmal bis zum Tiger Heli durchdringen. *hf*

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kenntwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Batman the Movie
Amiga: 393.320 von Matthias Kämmerer, Rodheim

Grand Prix Circuit
C 64: Monza in 1.10,25 von Thomas Zehetner, A-Dietach

Ordyne
PC-Engine: 219.340 von Matthias Eckardt, Bad Hersfeld

Crypton Egg
ST: 5.915 von Sascha Pawlowski, Hannover

Castlevania
NES: 6.225.150 von Joachim Frevel, Zweibrücken

Dogs of War
Amiga: 48.000 von Claus Dreher, Schweinfurt

Xenon II
Amiga: 111.300 von Harry Pfister, Baden-Baden

Oids
ST: 254.900 von Bela Hellmich, Lüdinghausen

Blood Money
Amiga: 279.300 von Karsten Sassenberg, Bückeburg

RVF
ST: Tetbury in 0.54.84 von Oliver Schuh, Darmstadt

RVF
Amiga: Salzburg in 1.06.74 von Michael Tiemann, Moers

Tetris
C 64: 32.477 von Till Sihger, München



Die Erfolgreichsten

Andreas Luber aus Aschach hat sich die Mühe gemacht, die Leserhitliste Januar bis Dezember 1989 aufzustellen. Für den 1. Platz gab es 20 Punkte, für den 2. Platz gab es 19 Punkte, bis zum 20. Platz, für den es einen Punkt gab.

1. Zak McKracken 230 P
2. Microprose Soccer 183 P
3. Giana Sisters 173 P
4. Elite 159 P
5. Dungeon Master 148 P
6. Maniac Mansion 145 P
7. Pirates 126 P
8. F-16 Falcon 125 P
9. Superstar Ice Hockey 97 P
10. Populous 96 P
11. R-Type 94 P
12. Katakis 93 P
13. Interceptor 91 P
14. The last Ninja II 77 P
    Bubble Bobble 77 P
16. Grand Prix Circuit 73 P
17. The Bard's Tale III 69 P
18. Carrier Command 45 P
19. TV Sports Football 42 P
20. Pool of Radiance 41 P
21. Football Manager II 34 P
22. Tetris 29 P
23. Kick off 28 P
    Test Drive II — The Duel 28 P
25. Emlyn Hughes International Soccer 23 P
26. Hawkeye 20 P
    Ultima V 20 P
28. RVF Honda 19 P
29. Defender of the Crown 17 P
    Grand Monster Slam 17 P

up

Starkiller brandheiß

Als ich in Ausgabe 11/89 die Story der Geißel und seine Freunde las, fiel mir auf, daß etwas fehlte, d.h., daß etwas nicht stimmte, aber was...? In Ausgabe 12/89 dämmerte es mir dann! Der arme Trantor, früher durchtrainiert und gefürchtet, hat einen riesigen Bauch! In diesem Zustand hätte ich nicht mal mehr als Ranaramer (Kaninchen) Respekt vor ihm. Und so flehe ich Euch an: Laßt Ihm eine Diät zukommen, denn in diesem Zustand hat er keine Chance, Ultima's Herz wieder für sich zu gewinnen.

Rahpael Ulrich, Meilen (Schweiz)

Ich habe drei äußerst wichtige Fragen:
1. Wie lautet Doc Bobos Telefonnummer?
2. Wo wurde Starkiller ausgebildet?
3. Wie heißt Trantors Lieblings-Computerspiel und auf welchem Computersystem läuft es?

Christian Lorenz, Schwanwede

Seit dem großen Liebes-Knatsch mit Ultima hat Trantor einen leichten Schmorbrand. Er hat auch schon eine Diät geplant, aber Tentakel und Witzball haben ihn bisher erfolgreich davon abgehalten. Die Diät fängt mit "H" an und hört mit "asendiät" auf. Und nun zu den Fragen von Christian Lorenz:
1. Doc Bobos Telefonnummer hat die Vorwahl Uranus, Direktwahl Haarer Milchstraße und die Durchwahl 99996969692 2212845610728347.
2. Doc Bobo hat ein Schurken- und Unhold-Diplom von der Kings Quest Universität auf Zyklons.
3. Trantors Lieblingsspiel heißt "Tentakel Wars" auf dem 83-Bit Pyramidos. *Rolf Boyke*

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar bei München
Vergeßt bitte nicht, Euren Absender auch auf dem Brief selber anzugeben.

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für ST, PC und Amiga sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE	ST	PC	AMIGA
African Raiders-Dakar 89	60.	45.	45,
Afterburner	45.	–	80.
Archipelagos	80,-	80,	80.
Balance of Power	75.	75,	75.
Batman The Movie	60.	–	80.
Bio Challenge	75.		75.
Bismarck	80.	–	80
Bloodwych	80.	–	80.-
Bolo Werkstatt	55.-		
Buffalo Bills Rodeo	80.	80.	80.
Conflict Europe	80		80.
Daley Thompson	45.	65.	55,
Das Reich Anno 1871	55,	–	–
Dschungelbuch	60.	60,	
Dungeon Master	75,-	–	80.
Elite	85.	80.	80.
Eye	20,-	–	35.
F 16 Falcon	80.	115.	95.
F 16 Mission Disk I	65.-		65,
Fish	80.	80.	80.-
Flight Simulator 3 deutsch	95	145.	95
jede Scenery Disc dazu	45.	45.	45.-
F.O.F.T	60.		95.
Fugger	60.	–	60
Grand Monsterslam	65.	65.	65.
Hostages	75,-	75.-	80
Jet	95.	95.	95
Kaiser	120		120,
Kick off	45,-	–	45.
Kult	80.	80,	75.
Leaderboard Birdie	70.		80,
Legend of Djel	80.	80.-	60.
Leisure Suit Larry	60.	60	60.
Leisure Suit Larry II	85.	85 -	
Licence to Kill	60.	80	60.
Lombard RAC Rallye	80	80.	80.
Manhunter 2 – San Francisco	95.	–	95.
Millenium 2.2	80.	80,	80,
Minigolf	55.	–	45.
Ökolopoly		165,	–
Öl Imperium	65.	65.-	55,
Operation Neptune	65.	75,	45.
Pacmania	60.	–	65,
Paper Boy	60.	80,	60,
Passing Shot	60,-		80.
Pirates	80.	75.-	–
Populous	75		75.
Populous Scenery Disk I	35.	–	35
Psion Chess	65	65.	–
Rick Dangerous	75	75,	–
RVF Honda	80.		75,-
Skrull	60.	–	
Space Quest III	95,	95,	80.
Starglider II	65.		65.
Star Wars Trilogy	80.		80.
Stunt Car Racer	85,		–
Technocop	60.	65.	60.
Tetris (im TRIAD Pack)	80.	–	80
Tim + Struppi auf dem Mond	60		60.
Time Scanner	65.	–	80
Times of Lore	85	80.	–
Ultima IV	80.-	95	80.
Vectorball	45,	45,	–
Virus	65.	80	60
Volleyball Simulator	60,	55.	55,-
Wallstreet Wizard	65,	75,-	65,-
Wallstreet Wizard Editor	45,	45,	45.
Waterloo	80.	80.	80.
XENON II Megablast	80.		80.
Zak McKracken	75.	75.-	75,-

ANWENDERSOFTWARE:	Atari ST
ADIMENS 2.3	195.-
Aladin Mac Intosh Enhancer	595
Anti Virus Kit	85
Arabesque	275,-
Banktransfer	275,
BS-Fibu	590.
BTX-Manager 3.02	400.
CAD 3D Cyber Studio	175,
CAD 3D Cyber Control	90.
Convert	95.
Copy Star 3.0	160.
Datamat	90.
Disk Royal	85
Easy Draw-Supercharger	175.
Epsmenu	85
FibuMAN	ab 395.-
GFA Draft plus	340
Systembibliotheken dazu	je 145,-
Headline Signum Utility	95.
IPA Degenis II	165.
Logistix	390,
LDW-Powercalc	245.
MonoSTar plus	35,-
Neo Desk	85,
Omikron Compiler	175.
Revolver	125.
ST Pascal Plus	240,-
Spectre 128	ab 495.
Spectrum 512	140
Steuer Tax '88	80
Tempus 2.0	120.
Timeworks Publisher	230.
Turbo C	ab 225.
Turbo ST	75.
1st Proportional	115.
1st Adress	95,
ANWENDERSOFTWARE:	**IBM-PC**
Beckerbase	95.
DAVID Datenbank	495.
GFA-Desk plus	145.-
GFA-Draft plus	275.
STAR-MANAGER Benutzeroberfläche	95.-
STAR-PLANER 2.0	395.
STAR-WRITER 3.02	295.-
Timeworks Publisher	490
Turbo C	390
Turbo Pascal	390.
ZUBEHÖR	
Staubschutzhauben Kunstleder für	
ATARI SM 124	25.
ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 18.
14" Monitor	28,-
AT Tastatur	25,-
Mega ST Set Monitor + Tastatur	50
andere Monitore + Drucker	auf Anfrage
Media Box 3,5"	40
PC Speed	595.-
Handy Scanner inkl. Texterk.	450.
SPAT Flachbettscanner PC + ST	985
NEC P 6 plus Drucker	1295
5,25" NO NAME MD2D	5.50
3.5" NO NAME MF2DD	14.50
3,5" BOEDER MF2DD	28,-

PUBLIC DOMAIN:

Wir haben über 2000 Programme auf über 300 Disketten. Numerierung wie in ST-Computer + eigene. Außerdem führen wir über 10 000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS

JEDE DISKETTE nur 5,- DM

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Bestellen Sie bitte schriftlich oder telefonisch.



ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: ☎ 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 · D-1000 Berlin 61
Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 · D-1000 Berlin 61
Fax: 030 / 786 19 04 · Händleranfragen erwünscht



Amiga	DM Preis
Battle Squadron	69.95
Blockout	74.95
Bodo Illgner's Super Soccer	66.95
Cabal	69.95
Chambers of Shaolin	66,95
Chase HQ	66,95
Conqueror	74,95
Day of the Pharao	69,95
Double Dragon II	54,95
Dragons of Flame	66,95
Drakkhen	79,95
East vs. West	74,95
F29 Retaliator	a. A.
Fighter Bomber	74.95
Future Wars	69,95
Ghostbusters II	66.95
Ghouls n Ghosts	66 95
Great Courts	69 95
Hard Drivin	54 95
Indiana Jones 3 Adventure dt	69 95
Interphase	69.95
Iron Lord (Endlich!)	74,95
It came from the desert (1 MB)	79,95
Kaiser (Deutsch)	109,00
Kick Off Extra Time	29,95
Leisure Suit Larry 2 (1 MB)	69.95
Maniac Mansion (Deutsch)	69.95
Midwinter	66,95
Moonwalker	66,95
Ninja Warriors	54,95
North & South	64.95
Omega	74,95
Onslaught	66,95
Operation Thunderbolt	69,95
Player Manager	a. A.
Power Drift	66 95
Rings of Medusa	66 95
Rock'n Roll	66.95
Shufflepuck Cafe	54.95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB!	79.95
Space Ace	109.00
Space Quest 3 (1 MB)	89,95
Starflight	69,95
Super Wonder Boy	66,95
Superleague Soccer (Deutsch)	66,95
Test Drive 2 Muscle Cars	39,95
The Untouchables	69,95
The Cycles	69.95
Toobin	54.95
Tower of Babel	66.95
Turbo Out Run	66 95
Twin World	69 95
X-Out	59 95
Maniac Mansion (Deutsch)	69.95
Midwinter	66 95
Moonwalker	52,95
Ninja Warriors	66.95
North & South	66,95
Omega	74 95
Onslaught	66,95
Operation Thunderbolt	54,95
Player Manager	a. A.
Power Drift	59,95
Rings of Medusa	66,95
Rock'n Roll	66,95
Shufflepuck Cafe	54 95
Sim City (Deutsch) *	79,95
Space Ace	109,00
Super Wonder Boy	54.95
The Untouchables	54 95
Toobin	54 95
Tower of Babel	66.95
Turbo Out Run	52.95
X-Out	59.95

Atari ST	DM Preis
Bodo Illgner's Super Soccer	66.95
Cabal	54,95
Chambers of Shaolin	54,95
Chaos strikes back	69,95
Chase HQ	54,95
Conqueror	74,95
East vs. West	74,95
Day of the Pharao	69,95
Double Dragon 2	54,95
Dragons of Flame	66.95
Drakkhen	69,95
Dungeon Master (Deutsch)	74 95
F29 Retaliator	a. A.
Fighter Bomber	74 95
Future Wars	69.95
Ghostbusters II	66.95
Ghouls'n Ghosts	54,95
Great Courts	69.95
Hard Drivin'	54,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69.95
Interphase	69,95
Iron Lord	74,95
Kick Off Extra Time	29,95

Commodore 64	Kass.	Disk.
Bodo Illgner's S. Soccer	29.95	44,95
Cabal	29.95	42 95
Chambers of Shaolin	29 95	44 95
Chase HQ	29 95	42.95
Double Dragon 2	29 95	42,95
Dragon Wars		44,95
Fighter Bomber	39.95	54,95
Footballer of the year 2	29,95	42,95
Ghostbusters 2	29,95	39,95
Ghouls'n Ghosts	29,95	42,95
Hard Drivin'*	29,95	42,95
Iron Lord	Auf Anfrage!	
Maniac Mansion (dt.)		54,95
Moonwalker	29,95	42.95
Myth	29,95	42 95
Ninja Warriors	29,95	42 95
Operation Thunderbolt	29,95	42 95
Player Manager	Auf Anfrage!	
Power Drift	29.95	39,95
Retrograde	29 95	42.95
Rock n Roll	36 95	42,95
Sim City (Deutsch)		49,95
Space Rogue		59,95
Stunt Car Racer	34 95	42,95
Super Wonder Boy	29,95	39,95
Toobin	29,95	39,95
Turbo Out Run	29,95	42.95
Tusker	29.95	42,95
X-Out	36.95	42,95

IBM & Kompatible	DM Preis
Conqueror	74.95
Day of the Pharao	69.95
Dont go alone	69.95
Drakkhen *	79.95
East vs. West	74 95
F-15 Strike Eagle II	89.95
F-19 Stealth Fighter	109,00
Fighter Bomber	84,95
Flight Simulator 4.0	159,00
Ghostbusters 2	74.95
Great Courts	69,95
Hard Drivin	64,95
Hero's Quest	119,00
Indiana Jones 3 Adventure dt.	79,95
Leisure Suit Larry 3	119.00
M1 Tank Platoon	94,95
Midwinter	66 95
North & South	66 95
Populous	69.95
Sim City (Deutsch)	79,95
Space Rogue	74,95
Star Trek V + Final Frontier	89,95
Test Drive 2 Musclecars Disk	39,95
Their finest hour	74,95
Tongue of the FatMan	69,95

Gleich anrufen und kostenlose Preisliste anfordern oder sofort Bestellung durchgeben!

02871/183088

Versand erfolgt per NN (+5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck) portofrei

Andreas Bachler
Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 429 • D-4290 Bocholt
Tel. 02871/183088



STARKILLER

23. FOLGE

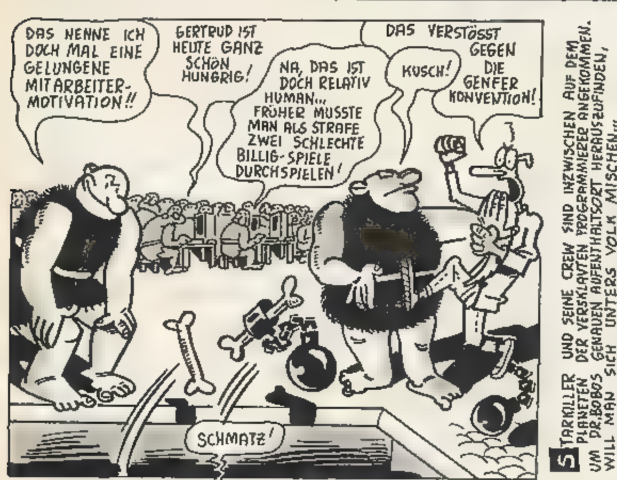
Die Kneipe am Rande des Universums

Starkiller ist auf dem Weg, um Dr. Bobo zu retten. Der geniale Wissenschaftler befindet sich in größter Gefahr!

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE







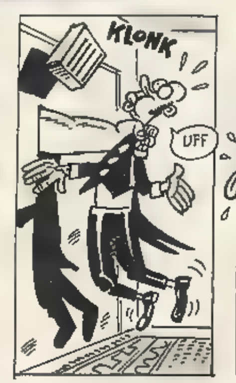
STARKILLER UND SEINE CREW SIND INZWISCHEN AUF DEM PLANETEN DER VERSKLAVTEN PROGRAMMIERER ANGEKOMMEN. UM DR. BOBOS GENAUEN AUFENTHALTSORT HERAUSZUFINDEN, WILL MAN SICH UNTERS VOLK MISCHEN...

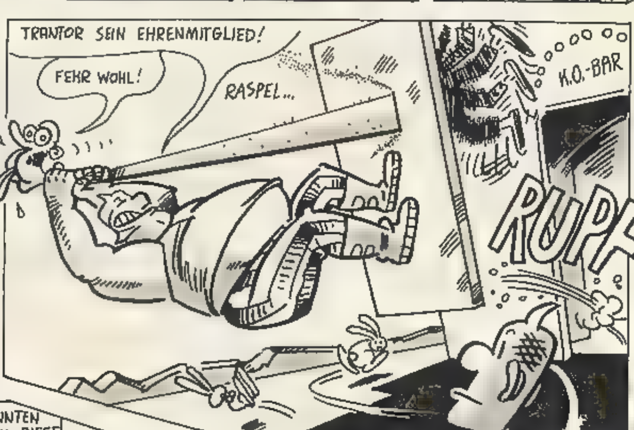


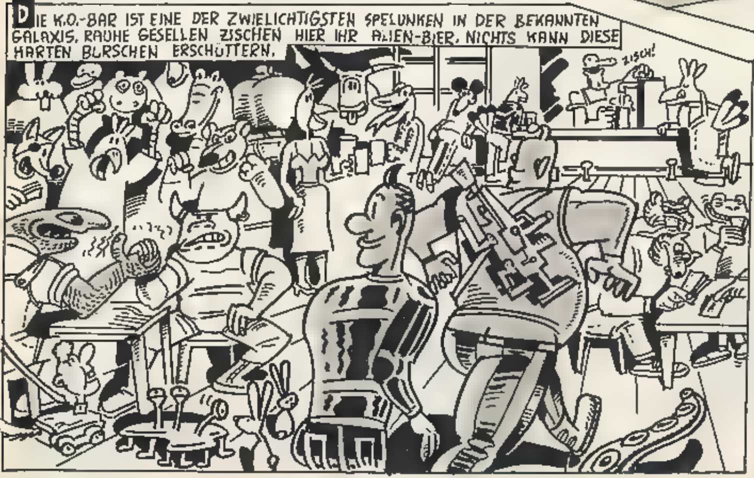


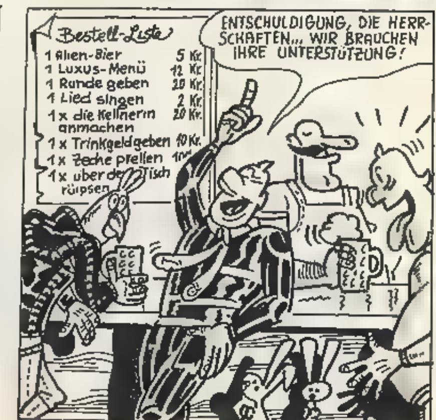













WAS WILLN DER ZWERG?!
IST ER NICHT PUTZIG, DER KLEINE?
ZUM PIEPEN!
DER HAT WOHL ZUVIEL ALIEN-BIER GEPICHELT?
FLAMM
SIEHT ER NICHT HAARGENAU WIE DER TYP AUS, DEN WIR LETZTE WOCHE AUFGEMISCHT HABEN?
HA HA HA HA
HAHA
BANAUSEN!
TRANTOR SORGEN FÜR RUHE!
HICKS!
PLOP
WIR BRAUCHEN EIN PAAR SÖLDNER FÜR EINE LEBENSGEFÄHRLICHE MISSION...
...RUHM UND REICHTUM GARANTIERT!!!
OHO!
PAH!
NA UND?
HÖRT, HÖRT!
REICHTUM, DAS WÄR DOCH WAS FÜR MICH!
NEHMT MICH! ICH BIN ÜBERQUALIFIZIERT!
WAU WAU!
ICH HAB FRÜHER MAL MIT ULTIMA GEPLÜNDERT... UFF!
GRRR!
WAS HAB ICH DENN FALSCHES GESAGT?
AH.. EIN UNBEWÄLTIGTES BEZIEHUNGSPROBLEM... IGNORIER MEINEN KUMPEL EINFACH
NUN, WIE DEM AUCH SEI, UNSERE MISSION FÜHRT UNS ZU...
HIHI
GRR!
FAUCH!
... DEN VERSKLAVTEN PROGRAMMIERERN!!
DU HABEN GESAGT IRGENDWAS FALSCH?
NANU, WAS IST JETZT LOS?
Trink AlienBier
UND WER ZEIGT UNS JETZT DEN WEG?
BARKEEPER SICHER KÖNNEN HELFEN!
GRABSCH!
ICH SAG IMMER, MAN SOLL GEHN, WENNS AM SCHÖNSTEN IST!
ICH GEH MICH MAL FRISCH MACHEN!
KOMMT WAS GUTES IM KINO?
MAMI!
BALD DARAUF...
AM DRITTEN SUMPF NACH LINKS UND BEI DER SCHLANGENGRUBE GERADEAUS... ABER DORT IST ES SEHR GEFÄHRLICH UND DER WEG FÜHRT DURCH DIE WASTELAND-WÜSTE...
IST HIER IRGENDWO DER TURM DES BÖSEN MAGIERS?
ICH BIN AUCH FREMD HIER, ABER VIELLEICHT WISSEN SIE, WO ICH HIER MEINE HIT-POINTS ERHÖHEN KANN?
DU NICHT JAMMERN, ODER WOLLEN ENDEN ALS LUNCH-PAKET FÜR TENTAKEL?
WO IST DER EINGANG ZUR PROGRAMMIER-HÖHLE? ÜBERLEBT DR. BOBO DIE NÄCHSTE FOLGE? WER IST GERTRUD? WAS SAGT WITZBALL ZU SEINEM DASEIN ALS KRAWATTE? UND NACH WIEVIEL HUMPEN ALIEN-BIER IST EIN RAUMSCHIFF-KAPITÄN NICHT MEHR FLUGTAUGLICH? AUCH IN DEN NÄCHSTEN VIER WOCHEN WERDEN WIR UNS ALLE MÜHE GEBEN, DIESE (UND ANDERE) LEBENSNOTWENDIGE FRAGEN ZU BEANTWORTEN...

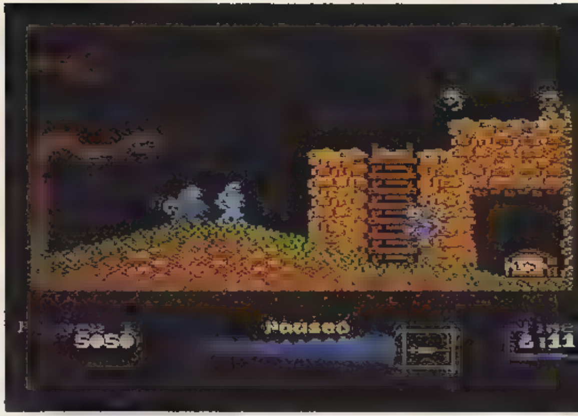
INSERENTENVERZEICHNIS

Ghouls'n Ghosts

Atari ST, C 64 (Amiga, CPC)
39 Mark (Kassette) 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Es geschehen noch Zeichen und Wunder in der Softwarebranche. Bevor der erste Teil der Ritter-Aktion "Ghosts'n Goblins" für Heim-Computer erscheint, gibt es — erstaunlicherweise — erstmal den zweiten Teil "Ghouls'n Ghosts". Wie schon im ersten Teil, wird ein niedliches Prinzeßchen von einem schleimigen Monster entführt. Unser Held kramt seine alte Rüstung und die Waffen hervor, um seine Braut wiederzuholen. Durch fünf lange Levels dürft Ihr das Ritter-Sprite führen, um am Ende Eure Braut in die Arme schließen zu können.

Wie schon in Ghosts'n Goblins fängt das Actionspiel Ghouls'n Ghosts auf einem freundlich gestylten Friedhof an. Hier wird Eure Spielfigur von Sensen-Männern, Vögeln und fleischfressenden Pflanzen attackiert. Auch eine ganze Reihe von Fallbeilen wollen dem Helden das Sprite-Leben auspusten. Zum Glück könnt Ihr einige Extras ergattern, die dem Ritter das Umhauen von Gegnern erheblich erleichtern. Manche der Feinde schleppen Körbe mit sich, die sie fallenlassen, wenn Ihr sie erwischt. In diesen Körben sind meistens Bonuspunkte oder eine neue Waffe versteckt. Anstatt der Standard-Lanze könnt Ihr mit Dolch, Beil, Fackel oder Wurfschild auf Monsterhatz gehen. Besonders praktisch ist die Superrüstung, die ab und zu in besonderen Kisten verborgen ist. Wenn Ihr die Rüstung anzieht und den Feuerknopf ein paar Sekunden gedrückt haltet, gibt es je nach Standard-Bewaffnung noch eine Spezialwaffe. Ein Beispiel: Wenn Ihr eine Lanze in der Hand habt, gibt's als Superwaffe einen dicken Blitz, mit einer Fackel, dann starke Feuerbälle. Am Ende jeder Stufe wartet ein Super-Gegner. *mh*



Auf dem gruseligen Friedhof fängt alles an (C 64)

Grafik: 63	Sound: 46	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 57		
Durch Regenflut und Sturmgetose, bekleidet nur mit Unterhose		

Grafik: 65	Sound: 56	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 64		
Ein wenig besser als auf dem Amiga: die C 64-Version		

Na ja...

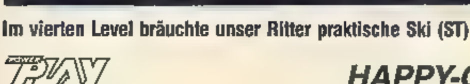
Ich verstehe langsam nicht mehr, warum ein Spiel grundsätzlich immer dann schlechter wird, wenn es vom Automaten auf ein Computerspiel umgesetzt wird. Natürlich kann man in einem Universal-Heimcomputer nicht die spezielle hochgezüchtete Hardware des Automaten erwarten. Das erklärt aber nicht, warum an gewissen Positionen die Gegner nicht getroffen werden, obwohl man offensichtlich genau auf ihn feuert. Außerdem kann man an anderen Positionen im Level nicht rückwärts gehen. Genau in den Situationen kommen natürlich die Gegner und man hat eine Verteidigungs-Chance. Das Spielegefühl beim "Ghouls'n Ghosts"-Original war von jeher nicht das Edelste, man konnte es aber nach kurzer Gewöhnungszeit spielen. Beim Computer gibts nur Frust.



Lange genug mußte der Actionfreund auf die bunte Monsterhatz "Ghouls'n Ghosts" warten. Leider hat sich die hohe Erwartungshaltung nicht ganz erfüllt. Die Grafik ist zwar niedlich gezeichnet, die Sprites sind putzig und die Musik paßt wunderbar zur Gruselstimmung. Spielerisch hapert es aber ein wenig: Der Schwierigkeitsgrad ist extrem hoch angesetzt. Selbst Profi-Spieler haben ihre liebe Mühe über die ersten beiden Levels zu kommen. Auch ist Kollisionsabfrage der Sprites nicht ganz astrein, zumindest bei den 16-Bit-Versionen. Die C 64-Fassung ist von allen Umsetzungen die technisch gelungenste und bringt auch am meisten Spaß.

Trotz diverser technischer Mängel ist Ghouls'n Ghosts ein niedliches Actionspiel, das immer mal wieder zu einer Runde "Monster plätten" einlädt.

Im vierten Level bräuchte unser Ritter praktische Ski (ST)

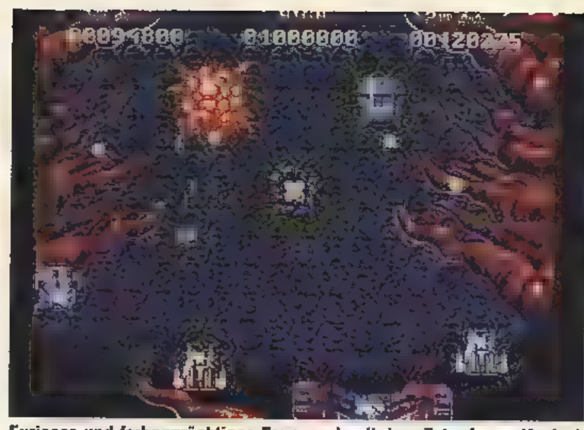


Battle Squadron

Amiga
85 Mark (Diskette) ★ Innerprise

Grafik: 80	Sound: 72	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Fetter Laser, dicke Feinde: satte Ballerei für zwei		

Der Planet Terrania wird von der fiesen Alien-Rasse der Barrax bewohnt. Ihr steuert nun alleine oder zu zweit Euer Raumschiff über die Oberfläche quer durch drei unterirdische Katakomben des Planeten. Ganze Scharen von Feinden greifen Euch dabei an. Neben den unterschiedlichsten fliegenden Gegnern gibt es noch eine ganze Reihe von bodengestützten Aliens. Ab und zu tauchen besonders gekennzeichnete Feinde auf, die, wenn Ihr sie in Stücke schießt, ein Symbol hinterlassen, das ständig seine Farbe wechselt. Damit könnt Ihr Euer Raumschiff tüchtig aufrüsten. Insgesamt stehen vier verschiedene farbige Waffensysteme zur Verfügung. Gelbe Kapseln verhelfen Euch zu einem Flammenstrahl, mit Blau gibt es einen starken Laser für vorne und hinten und Rot sorgt für einen fächerartigen Schuß. Je mehr Kapseln einer Farbe Ihr einsammelt, desto stärker wird Eure Waffe. Zusätzlich könnt Ihr noch mit praktischen Bomben werfen, die alles vom Bildschirm fegen. Leider sind diese Dinger begrenzt, und Ihr müßt spezielle Alien-Formationen abschießen, um an neue Bomben zu kommen. Einige der Bodenstationen hinterlassen ein "X"-Symbol wenn Ihr sie erledigt. Die Dinger sind dazu gut, um anständig Punkte zu scheffeln. *mh*



Furioses und farbenprächtiges Feuerwerk mit dem Extra-Laser (Amiga)



Endlich mal wieder ein anständiges Baller-Spiel, das die Fähigkeiten des Amigas ausnutzt. Die Grafik ist eine Augenweide und der Sound paßt wunderbar ins Spiel. Vor allem hat mir aber die fantastische Spielbarkeit gefallen. Man merkt ganz deutlich, daß die Programmierer fleißig japanische Action-Spiele gespielt haben. Von dort stammt auch die tolle Idee mit den einstellbaren Schwierigkeitsgraden, der gerade dem Einsteiger eine gute Überlebens-Chance läßt. Profis können sich ja eine anspruchsvollere Spielstufe aussuchen.

X-Out

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
39 Mark (Kassette), 79 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik: 80	Sound: 78	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 71		
Ballerfrust im Prachtgewand: ein wenig konfus, ein wenig fies		

Ballerspiele sterben nicht aus. In Rainbow Arts neuestem Werk "X-Out" (sprich: "Kross-Aut") werden die Mächte eines bösen Imperiums ausnahmsweise mal nicht im Weltraum, sondern in den Ozeanen der Erde bekämpft. Der Bildschirm scrollt langsam von rechts nach links und zieht das Kampf-U-Boot des Spielers durch eine sich ständig wechselnde bizarre Unterwasserlandschaft. X-Out wartet dabei mit besonders vielen unterschiedlichen und merkwürdigen Gegnern auf. Alle Arten von Feind-Schiffchen, die mit noch mehr Arten von Schüssen und Lenkraketen um sich feuern, stationäre Boden- und Decken-Geschütze, Objekte die zum Teil pflanzlicher, zum anderen Teil tierischer und maschineller Natur zu sein scheinen.

Wie üblich stößt der furchtlose Kämpfer unweigerlich auf Ober-Gegner. Jeder Level von X-Out birgt zwei Obergegner. Das U-Boot kann mit vielen unterschiedlichen Extra-Waffen und Schilden ausgerüstet werden. Schüsse, die in mehrere Richtungen spritzen, sind genau so dabei wie Lenk-Raketen und Schilde, die das Schiff vor feindlichen Treffern schützen.

Alles gibt es gleich in mehrfachen Wirkungsgraden und Ausführungen. Die Extra-Waffen erwirbt man allerdings auf eine sehr ungewöhnliche Art: Man kauft sie mit den beim Kampf erworbenen Punkten. Mit diesen erhält man auch Ersatz-Schiffe, die es in drei verschieden stabilen Ausführungen gibt. *hf*



Wenn der Weltraum nichts bietet, kämpft man unter Wasser (Amiga)



X-Out schlitterte bei mir haarscharf an einem "Geht so"-Gesicht vorbei. Das Spiel macht beim ersten Anspielen wie beim fortgeschrittenen Testen den Eindruck, als wäre es nicht fertig. Daß einige Extra-Waffen aus unerfindlichen Gründen manchmal die Gegner nicht treffen, wäre hier noch zu verschmerzen gewesen. Eine Schlamperei ist jedoch, daß bei Verlust des Bootes die Ersatzboote, sofern vorhanden, grundsätzlich in die Mitte des linken Randes gesetzt werden. Dort knallt man meist gegen Hintergrundgrafik.

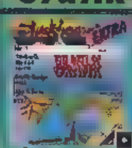
Trotzdem ist es das komplexeste Ballerspiel auf dem Amiga Und außerdem ist es trotz Schwächen immer noch spielbar. Gelegenheits-Ballerern ist es jedoch nicht zu empfehlen.

Markt&Technik

64'er SOFTWARE EXTRA

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

Grafik
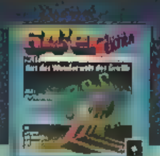


64'er Extra Nr. 1:
The Best of Grafik
Giga-CAD, Hi-Eddi, Title-Wizzard, Film-konverter
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90*
(sFr 44,90*/öS 499,-*)



64'er Extra Nr. 2:
The Best of Grafik
Tolle Grafik-Erweiterungen
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,-*)

64'er Extra Nr. 3:
The Best of Grafik
Erweiterungen für Grafik und Spiele, 3-D-Trickfilm, Apfelmännchen, Super-Hardcopies.
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,-*)



64'er Extra Nr. 17:
Aus der Wunderwelt der Grafik
EGA, Sramycs, Sprite-Graphics, 51 neue Basic-Befehle
Bestell-Nr. 38757
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 18:
Das Beste aus der Welt der Grafik
Ped, Dreher, Perspektiven: Grafiken mit räumlicher Tiefe versehen
Bestell-Nr. 38758
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Spiele



64'er Extra Nr. 4:
Abenteuer-Spiele
Robox, Adventure Scotland Yard, Kriminaladventure
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90*
(sFr 24,90*/öS 299,–*)



64'er Extra Nr. 15:
Abenteuer-Spiele
»Der verlassene Planet« und »Mission«. Befreien Sie die Erde von den Dämonen.
Bestell-Nr. 38730
DM 39,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)



64'er Extra Nr. 9:
Abenteuer-Spiele
Wanderung/Sein letzter Trick: 2 Text-Adventures garantieren spannende Unterhaltung
Bestell-Nr. 38715
DM 39,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)



64'er Extra Nr. 10:
Spiele
Rebound, Duel, eine Arena im Jahre 2574, Palobs, ganz entfernt von Dame
Bestell-Nr. 38742
DM 39,–*
(sFr 34,–*/öS 390,–*)

Anwendungen und Utilities



64'er Extra Nr. 6:
The Best of Floppy-Tools
Programme für den täglichen Einsatz Ihrer Disketten-station
Bestell-Nr. 38707
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 7:
Programmier-Utilities
Eine Sammlung leistungsfähiger Basic-Befehlserweiterungen.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)



64'er Extra Nr. 11:
Basic-Boss
Dieser Basic-Compiler macht Ihre Programme bis zu 100mal schneller
Bestell-Nr. 38745
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 12:
GSF-System
Ein leistungsstarkes Programmiersystem zum Schreiben von Programmen im GEM-Look.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 13:
The Best of Anwendungen
Soundmonitor, Mony 64, Proterm V6, Giga-ASS.
Bestell-Nr. 38717
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

64'er Extra Nr. 14:
The Best of Anwendungen
Master-Tool, Smon und Promon, Mailbox, Datec
Bestell-Nr. 38720
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 19:
The Music-Assembler
Erstellen Sie auf einfachste Weise eigene Musikstücke
Bestell-Nr. 38763
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 22:
Disky
Manipulation von Disketten, Floppy-Programmierung
Bestell-Nr. 38767
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

C 128 und Plus/4



128er Extra Nr. 1:
The Best of 128er
Mastertext 128, Color Pack 1, Double-Ass, Utilities
Bestell-Nr. 38712
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



128er Extra Nr. 3:
Utilities
Graphic 128, Turbo Pascal wird grafikfähig, Super-Utilities, Hilfreiche Programme
Bestell-Nr. 38713
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



128er Extra Nr. 2:
Paint R.O.I.A.L.
Ein Malprogramm, das die höchste Auflösung Ihres C128 verwendet
Bestell-Nr. 38736
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)



64'er Extra Nr. 8:
MasterBase Plus/4
Eine semiprofessionelle Dateiverwaltung mit vielen Leistungsmerkmalen
Bestell-Nr. 38719
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ/Ort ______________________

Bitte ausschneiden und einsenden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München PP 2

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buch- oder Computerfachhändler

Switchblade

Amiga (Atari ST, C 64)
35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik: 58	Sound: 65	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 79		
Niedliches Männchen kickt von Plattform zu Plattform		

Wie gut, daß es Helden gibt, die ganz wild darauf sind, ein 10000 Jahre altes Untier zu bekämpfen; der nahkampfgeschulte Havok ist so einer. Damit er jedoch überhaupt eine Chance hat, benötigt er ein Feuerschwert, das zertrümmert in den Tiefen der Katakomben des Monsters liegt.

"Switchblade" ist ein typisches Lauf- und Springspiel. Die Katakombe ist aus Räumen aufgebaut, die mit Steinblöcken, Leitern, Holzkisten und Metallträgern vollgeramscht sind. Ein Raum bleibt auf dem Bildschirm so lange unsichtbar, bis Havok ihn betritt. Natürlich hausen hier verschiedene Monster, die sich sofort auf Havok stürzen. Mit drei verschiedenen Schlagarten kann er sich der Monster erwehren. Zu nahe dürfen diese ihm nämlich nicht kommen, da ihm sonst ein Teil seiner Lebensenergie abgezogen wird.

In einigen Räumen gibt es poröse Steinblöcke, die Havok mit einem gezielten Tritt beseitigt. Meistens wird dadurch der Weg zu einem anderen Raum frei, oder es verstecken sich dahinter Extrawaffen. Mit diesen feuert Havok Dolche, Shurikens und Feuerkugeln ab. Je tiefer Havok in die Unterwelt vordringt, desto gefährlicher werden die Gegner, und komplexer die Katakomben. Kartenzeichner werden hier voll auf ihre Kosten kommen. *hf*



Helden sterben nicht aus: Havok im Monsterkampf (Amiga)



Da sag noch einer, Plattformspiele wären nicht mehr "in". "Switchblade" besitzt zwar absolut keine tolle Grafik, die grau in grau gehalten ist und obendrein im gesamten Verlauf des Spiels gleichbleibt. Das schadet der Spielmotivation aber keineswegs. Denn der große Reiz liegt hier im Erkunden der Unterwelt, die mit jedem Schritt größer und komplexer wird. Zudem ist das Spiel so gut gestaltet, daß es in allen Räumen eine Strategie gibt, die Monster ohne Energieverlust zu besiegen. Das Spiel hat für meinen Geschmack eine hervorragende Musik, die zwar auch immer gleich bleibt, den Spielverlauf aber wirkungsvoll untermalt. Alles in allem sind das für mich Zutaten zu einem Suchtspiel, das nicht so schnell den Diskettenschacht verläßt

Galaxy Force

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 68	Sound: 50	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 43		
In der Spielhalle Top, zu Hause ein Flop		



Feindliche Schiffe erschweren das Steuern in den Höhlen (Amiga)

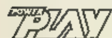
Galaxy Force" war einer der spektakulärsten Spielautomaten des letzten Jahres. Rasend schnelle 3D-Grafik, schwindelerregende Hydraulik und ein tolles Spielgefühl zeichnen ihn aus. Activision hat nun das praktisch Unmögliche versucht: dieses Megabyte-Monstrum auf "normale" Computer mit ihren vergleichsweise bescheidenen Fähigkeiten umzusetzen.

Die actiongeladene 3D-Weltraumhatz geht über fünf verschiedene Planeten. Pro Planet müssen zwei bis drei verschiedene Abschnitte durchflogen werden. Sie steuern einen wendigen Abfangjäger, der zunächst in bester "Afterburner"-Manier gegen ganze Geschwader von feindlichen Schiffen seinen Mann stehen muß. Anschließend geht's ins Innere der Planeten. In einem verwinkelten Höhlensystem muß millimetergenau gesteuert werden, um nicht gegen die Wände zu krachen. Sind schließlich alle fünf Planeten erobert, darf man zum Kampf gegen den Oberbösewicht antreten, der in einer Festung residiert.

Während des gesamten Spiels nimmt die Energie des eigenen Schiffes ständig ab. Wird man von einem Schuß getroffen oder dotzt man aus Versehen gegen eine Höhlenwand oder ein feindliches Schiff, dann droht zusätzlicher Energie-Verlust. Zum Glück tauchen an bestimmten Stellen Nachschub-Flieger auf, die für frische Kraft sorgen. *mg*



Zunächst die gute Nachricht: Die Umsetzung hätte ein ganzes Stück schlechter werden können. Jetzt die schlechte Nachricht: Trotz der beachtlichen technischen Qualität des Programms, spielt sich Galaxy Force nicht besonders gut. Die 3D-Grafik ist zwar ordentlich schnell, trotzdem verliert man manchmal die Übersicht und muß einfach ziellos drauflos ballern. Hinzu kommt, daß man die Höhlen nur schaffen kann, wenn man öfters die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs ändert. Dies geschieht dummerweise mittels Tastatur, so daß dazu theoretisch eine dritte Hand nötig wäre. Als Umsetzung gebührt Galaxy Force zwar Lob in technischer Hinsicht, als Spiel an sich ist es bestenfalls müder Durchschnitt.



Leisure Suit Larry 3

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
135 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 75	Sound: 40	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Leicht lustloser Larry lümmelt durchs Liebesleben		

Nach einem langen, entbehrungsreichem Jahr folgt neuer Stoff für alle "Larry"-Süchtigen: Das neunseitige Disketten-Adventure "Leisure Suit Larry 3 — Passionate Patti in Pursuit of the pulsating Pectorals" ist da. Auch im dritten Teil geht's um das Thema, das immer wieder Mann und Frau in Atem hält... (nein, nicht das Tennis-Finale). Larry Laffer, Held der Story, hat praktischerweise wieder Haus, Frau und Job verloren und kann sich sofort auf die Suche nach einem passenden Flirt machen. Das tropische Eiland aus "Larry 2" hat sich inzwischen zur Touristenfalle gewandelt: Statt Abenteuerurlaub und Kokosnuß gibt's Fitneßstudio und Batida de Coco. Darob sind die Eingeborenen fürchterlich wütend. Sie kidnappen Larry, den Sie als Verursacher der "Zerstörung ihres natürlichen Lebensraums" sehen. Doch das interessiert niemand — außer der Sängerin Patti, die sich fürchterlich in Larry verliebt hat. Ab einem bestimmten Punkt im Spiel übernimmt der Spieler ihre Steuerung.

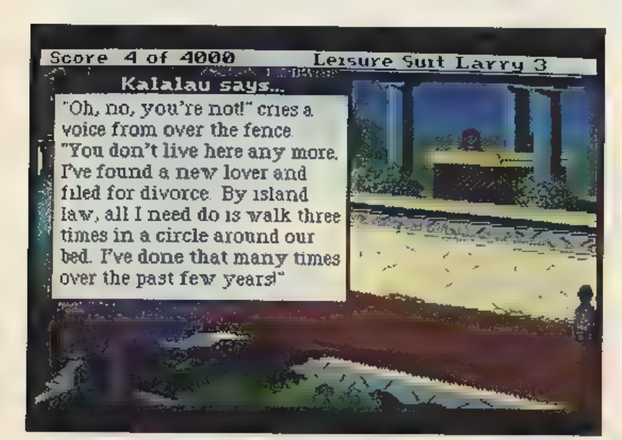
Neben den üblichen Kleinigkeiten wie einer "Boss-Taste" oder dem frei wählbaren Lieblingsfluch im Spiel darf auf fünf "Filth-Levels" gespielt werden. Im "Mother Goose"-Modus brauchen Puritaner keine Angst vor Enthüllungen haben, während im "Total Raunchiest"-Level diverse digitale Oberweiten zur schamvollen Röte führen könnten. Um das Alter des Spielers zu prüfen, muß man vor Spielbeginn ein paar klärende Fragen beantworten. Wie jeder Sierra-Abenteurer weiß, werden Larry und Patti von Bild zu Bild via Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Will man Larry beispielsweise zum Flirten bewegen, tippt man "flirt with girl" in die Tasten und hofft das Beste. Die MS-DOS-Version läuft mit Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Außerdem werden alle wichtigen Soundkarten, darunter Adlib und Roland MT 32, unterstützt. *al*



Al Lowe hätte sich mit dem dritten Teil der Larry-Serie lieber etwas mehr Zeit lassen sollen. Man sieht dem Programm leider an, daß es in knapp einem Jahr zusammengeschustert wurde. Im Vergleich zu "Larry II" wirkt die Story weniger einfallsreich und auch die Puzzles lassen Abenteuer-Freunde kaum vor Begeisterung aufjauchzen. "Larry 3" macht zwar Spaß, aber irgendwie hatte ich mir mehr erwartet. Da vermag auch der eine oder andere Pixel-Busen nicht viel zu retten, der mehr oder weniger motiviert über den Bildschirm wogt. Fans von Sierra-Adventures werden ganz gut bedient, aber mit Ruhm bekleckert hat sich mit diesem Programm niemand.



Sanfte Schönheiten, traumhafte Tänzerinnen; was will Larry mehr? (MS-DOS/VGA)



Und wieder eine Scheidung: Das war wohl nichts (MS-DOS/VGA)



Nett: Seit dem letzten Abenteuer ist Larry wesentlich feister geworden, die Insel strotzt vor Tourismus-Irrwitz, und der Urwald ist so verwirrend wie eh und je. Die Geschichte ist spritzig, die Gags werden im Spielverlauf immer besser, ohne seicht zu werden — bis dahin stimmt's.

Doch leider kommt die gute Patti ein wenig spät ins Spiel. Erst wenn man sich durch die Hälfte des Spiels gekämpft hat, darf man endlich Patti steuern — mir ist das zu spät. Außerdem sind manche Rätsel zu abwegig für das "normal geschulte Abenteurer-Hirn". Larry-Fans und Gelegenheits-Computerspieler sind wie üblich gut bedient, echte Adventure-Freaks sollten das Programm erst einmal anspielen, bevor sie (ziemlich tief) in den Geldbeutel langen.

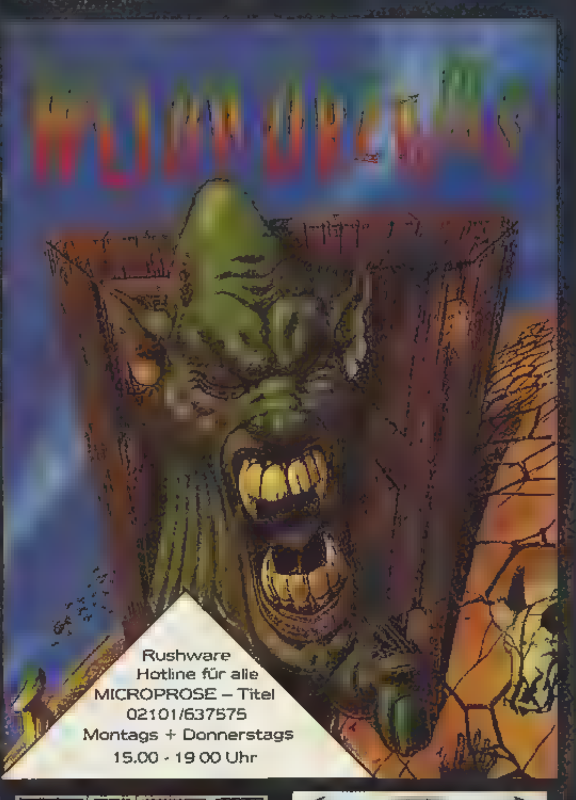
NICHT VON DIESER WELT

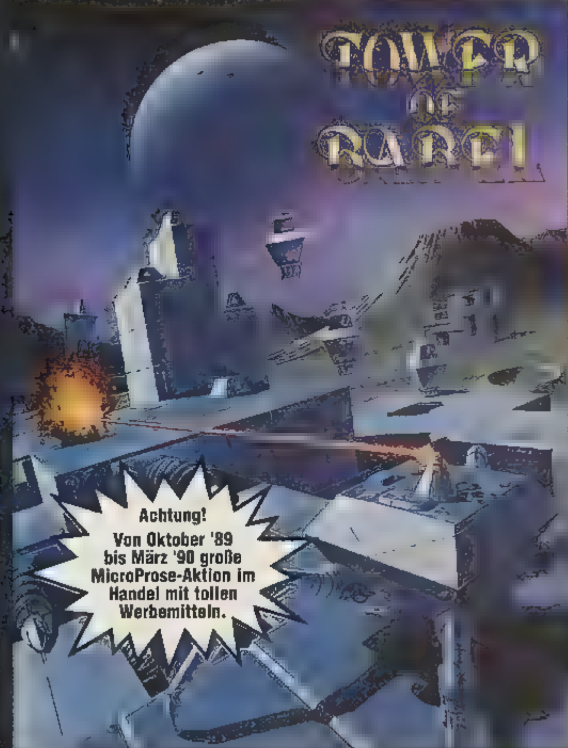
TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein komplexes 3-D Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3-D Grafik und unter Anwendung neuester Licht– und Schattentechniken. Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß Sie Probleme und Puzzles bewältigen, und interagieren Sie mit anderen seltsamen Kreaturen wie "Drücker", "Zieher" und "Greifer".
Sie haben desweiteren die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt in den Spielablauf eingreifen.
Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Wünschen zu konstruieren.
Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen kniffig-teuflischen Konstruktion heraus.

Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle. Tower of Babel eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele!









WIERD DREAMS

... ist ein Trip durch die dunklen Korridore des Unterbewußtseins – ohne Aussicht auf schockmildernde Mittel!
Sie werden sich wiederfinden in einer Welt der Alpträume, skuriler Kreaturen, unheimlicher Augen und seltsamer Geschehnisse, einer Welt, die auf dem Kopf steht.
"Weird Dreams ist aufregend. Eines der bizzarsten Konzepte, die bislang auf einem Computer zu sehen waren und weniger ein Spiel als vielmehr eine Erfahrung."



MASTERS OF STRATEGY

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel. 02101/607-0. Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius · Schweiz: Thali AG

Moonwalker

Amiga (Atari ST)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

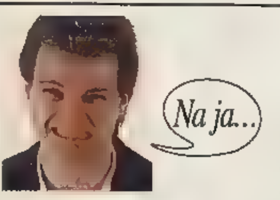
Grafik: 51	Sound: 15	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 40		
Spielerisch »bad«, kein »thriller«		



Spielerisch ein derber Mißklang (Amiga)

Kaum zu glauben, welche Probleme Rockstars zu bewältigen haben: Kaum kommt Michael Jackson aus den Filmstudios, wird er auch schon von seinen Fans verfolgt. Im ersten Level des Spiels muß er auf dem Studio-Gelände herumliegende Gegenstände finden, um sich daraus eine Verkleidung zu basteln. Michaels Flucht wird aus der Vogelperspektive dargestellt. Er darf die Fans nicht an sich herankommen lassen, da sie ihm sonst eine seiner 20 Platin-Schallplatten entwenden und er somit das Spiel von vorne beginnen darf. Danach schwingt Michael sich auf ein Motorrad, um schleunigst das Filmgelände zu verlassen. Inzwischen ist der böse Mr. Big mit seinen Schergen hinter Michael her. Michael muß in der Stadt herumliegende grüne Kugeln aufsammeln, um sich so in den Flitzer zu verwandeln und den Verfolgern zu entkommen. Das Spiel läuft ähnlich ab wie der erste Level.

Im dritten und vierten Teil des Spiels kämpft Michael einmal mit einer Maschinenpistole und einmal als chromblitzender Riesen-Roboter gegen die Söldner des Mr. Big. Mit einem Fadenkreuz muß man auf die Wichte zielen, ohne dabei gefangene Kinder zu treffen. *hf*



Da sich die Programmierer eng an die so gut wie nicht vorhandene Handlung des Films hielten, ist es nicht verwunderlich, daß der Mondwanderer den Holzweg beschreitet. Im ersten und zweiten Teil des Spiels flitzt man durch eine öde gezeichnete Landschaft, weicht kaum zu entwischenden Gegnern aus und sammelt Gegenstände ein. Im dritten und vierten Teil ballert man, (sehr originell), auf alles was sich bewegt. Die Animation der Sprites straft die ansonsten so tänzerische Leichtfüßigkeit des echten Jackson Lüge.

Hard Drivin'

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
70 Mark (Diskette) ★ Tengen/Domark

Grafik: 72	Sound: 62	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
Eingekuppelt, abgefahren, schneller als die Bundesbahn		

In der Spielhalle ist man mit zwei Mark dabei: Man dreht den Zündschlüssel, tritt die Kupplung, hackt den ersten Gang rein und braust los — ganz wie beim eigenen Auto. Die Simulation, die so ein tolles Fahrgefühl vermittelt, heißt "Hard Drivin'" und wurde von Atari Games in Amerika entwickelt. Für die Amiga-Umsetzung wurde extra ein deutscher Computerkenner bemüht: "Star Wars"- Programmierer Jürgen Friedrichs setzte sich an die Tastatur.

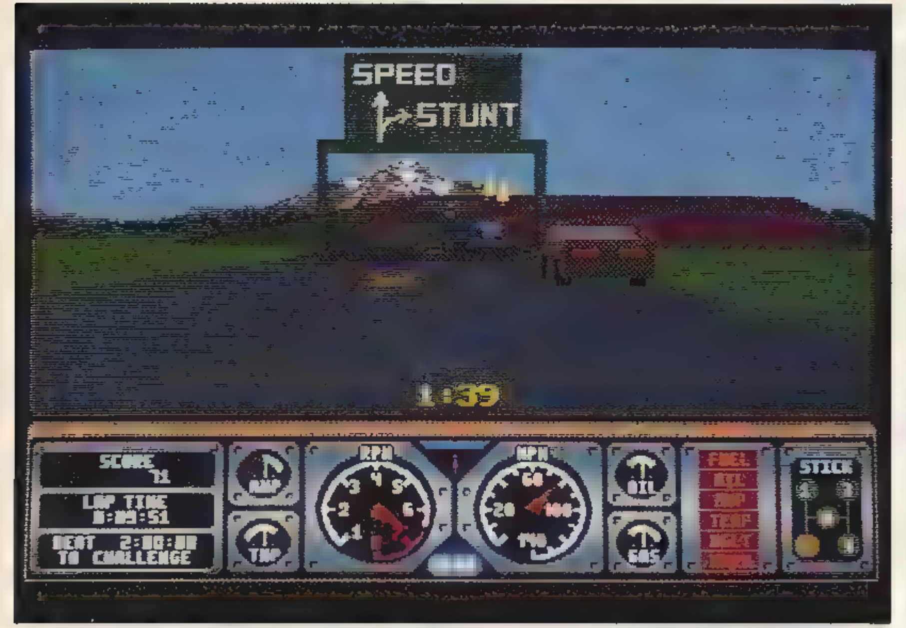
Bevor man sich auf die Piste schwingt, wählt man zwischen Gangschaltung oder Automatik. Hartgesottene schalten selber. Außerdem wählt man, ob man mit Maus, Joystick oder Tastatur steuern will. Ebenfalls einstellbar: Rechts- oder Linksverkehr sowie drei Schwierigkeitsstufen. Dann geht's ab auf den kurvigen Rundkurs, den Sie so schnell wie möglich absolvieren sollen. Am Straßenrand finden Sie Details wie Häuser, Straßenschilder und — eine Kuh. Sollten Sie mit ihr kollidieren, protestiert sie mit lautem Gemuhe. Sie sollten sich allerdings kümmern, auf der Strecke zu bleiben, schnell zu fahren und mit keinem Entgegenkommenden zu kollidieren. Wenn Sie auf einen Wagen prallen, bekommen Sie's noch mal in Zeitlupe gezeigt.

Ein paar Meter nach dem Start geht's rechts ab zu Stunt-Strecke. Hier erwarten Sie eine sprunghafte Sprungschanze, ein luftiger Looping und eine fiese Steilkurve. Wenn Sie nicht abbiegen, folgen Sie der Speed-Strecke, auf der Sie den Wagen richtig ausfahren können. Sollten Sie — wider Erwarten — unter zwei Minuten Rundenzeit bleiben, kommt der "Phantom Photon" angebraust. Er ist schnell und gemein, Sie sollten schneller und gemeiner sein. Die zehn erfolgreichsten Raser dürfen sich in die High-Score-Liste eintragen (die aber leider nicht gespeichert wird). *al*



Jürgen Friedrichs hat in technischer Hinsicht saubere Arbeit geleistet. Die 3D-Grafik ist äußerst flott und steht dem Arcade-Original kaum nach. Was er natürlich nicht umsetzen konnte, war die Hydraulik, den stilechten Schalthebel, das Lenkrad — also alles das, was den Automaten so einzigartig macht. Zudem hat er sich bei der Steuerung einen kleinen Schnitzer erlaubt. Meiner Meinung bricht der Wagen viel zu schnell aus. Selbst wenn ich mit laschen 50 Sachen in die Kurve fahre, rutscht mir der Blechkübel von der Straße.

Obwohl mir persönlich "Stunt Car Racer" wesentlich mehr Spaß macht, kann man "Hard Drivin'" durchaus spielen, ohne von Schreikrämpfen geschüttelt zu werden. Im Gegenteil: Mal 'ne Runde drehen, ist ganz unterhaltsam. Doch ein paar Strecken mehr hätten wirklich nicht geschadet.



Stunt oder Speed, das ist die Frage (Amiga)



Der Laster war länger als erwartet: ein Crash in Zeitlupe (Amiga)



Den Automaten sollte man allen Fahrschülern empfehlen: Nirgends kann man so herrlich ohne Führerschein Autofahren lernen wie bei Hard Drivin' (außerdem gibt's weder Blechschaden noch Blessuren). Da bei der Computerumsetzung die aufwendige Ausrüstung des Automaten wegfällt, steht das Spielprinzip ziemlich nackt da. Und schon zeigen sich Schwächen: Ein Speed- und ein Stunt-Kurs sind nicht gerade viel, die Steuerung ist verflucht vertrackt, und das "Teuflisch rumrasen und Runden drehen"-Spielprinzip gibt auf Dauer nicht allzuviel her – schade.

Das Programm spielt sich recht gut, wenn man die Steuerung einmal im Griff hat. Es ist alles da, was den Automaten auszeichnet, außerdem ist die 3D-Grafik schön flott. Leider stürzt Hard Drivin' manchmal in die Abgründe des ewigen RAMs, außerdem ärgert der eine oder andere Bug: Wenn ich plötzlich ohne Grund statt auf der Straße danebenfahre, finde ich das einfach ärgerlich.

MAJOR BILL



William "Wild Bill" Stealey, amerikanischer Luftwaffen-Major und Boß von Microprose Software, gehört zu den schillerndsten Gestalten der Branche. In unserem Interview äußerte sich der Experte für militärische Simulationen zu Abrüstung, ATs, Amigas, und anderen Aspekten.

POWER PLAY: Bill, in den Simulationen von Microprose sind die Sowjets meistens die "Bösen". Dieser militärische Aspekt wird oft kritisiert.

Wild Bill Stealey: Weißt Du was? Die meisten von uns Militär-Leuten spielen lieber "Cowboy und Indianer", als daß sie erschossen werden. Ich bin sehr für eine Verbesserung der Beziehung zwischen den Supermächten. Absolut, denn dann müssen meine Steuergelder nicht für nukleare Bomber ausgegeben werden. Aber wenn die Welt das in 18 Monaten ändern will, was sich vorher in 40 Jahren entwickelt hat, mußt Du immer vorsichtig sein. Sobald wir uns zurücklehnen und sagen: "Uff, das ist großartig, laßt uns alle Freunde sein und zusammen ein Eis essen gehen", knallt Dir irgendein schlechter Bursche in Deinen Hinterkopf. Was machst du dann? Ich bin absolut für gute Beziehungen, ich liebte es, als die Russen mit einigen unserer Top-Jungs im Pentagon herumspazierten. Aber wann immer wir uns auf das Gute im Menschen verlassen, wird jemand nicht gut sein. Das ist meine einzige Sorge.

POWER PLAY: Würdest Du in Zukunft Eure Software gerne in der UdSSR verkaufen?

Wild Bill Stealey: Eine Sache war sehr aufregend, als damals "Nato Commander" herauskam. Einer unserer Händler in New York City rief mich eines Tages an und flüsterte: "Bill, Bill, Bill! Rat mal, was passiert ist! Vier Typen in Trenchcoats mit osteuropäischem Akzent waren gerade hier und haben zwölf Nato Commander gekauft. Vielleicht waren es Russen?" Ich meinte: "Hey, warum nicht, wenn sie das Spiel mögen, würde ich gerne ihre Meinung wissen." Also: Jeder kann unsere Programme spielen. Im Moment exportieren wir sie nicht im großen Stil in die UdSSR, doch wenn das mal der Fall sein wird, bauen wir in M1 Tank Platoon auch eine Option ein, um die Seite zu wechseln. Wenn es dort einen Markt gibt, könnt Ihr darauf wetten, daß ich da sein werde. Es wäre ja traurig, wenn die Leute dort immer nur "Tetris" spielen müßten ... Sorry, das ist mir jetzt so rausgerutscht.

POWER PLAY: Es dauert ziemlich lange, bis Eure neuen Simulationen wie "F-19" oder "M1 Tank Platoon" vom PC auf ST und Amiga umgesetzt werden.

Wild Bill Stealey: Es gibt da zwei Probleme. Die PC-Versionen sind sehr umfangreich; außerdem brauchen wir viel Prozessor-Power. Die CPU des Amiga läuft etwa mit 7 MHz, die eines ST etwa mit 8 MHz. 10 MHz ist aber das Minimum, das wir für die MS-DOS-Versionen empfehlen. Es gibt ATs mit 12, 16 und mehr MHz, die wir auch brauchen, um die fließende Animation der 3D-Grafik zu schaffen.

Allein die Datenmenge von F-19 macht den Amiga verrückt. Wir haben 600 Radarstationen, 300 Landebahnen, 3000 Gebäude, 900 unterschiedliche Arten von Objekten und 250 Millionen Quadratmeilen Landschaft — alle simuliert. Das ist groß, groß, groß und es muß in Echtzeit gemacht werden. Wir müssen einige Programmiertricks herausfinden, damit die Umsetzungen vernünftig laufen. Mit ST und Amiga ist nichts falsch; sie sind einfach nicht so schnell, wie wir es gerne hätten. Es sind großartige Computer mit tollen Farben und Sound. Aber das ist nicht der entscheidende Faktor Der entscheidende Faktor ist: Wie schnell rennen diese Nullen und Einser durch den Computer? Es gibt eine Menge Leute, die behaupten, sie schaffen superschnelle Grafik auf dem Amiga. Schau Dir ihre Spiele an: Sie können dir ein wirklich schönes rotierendes Objekt zeigen — **ein** rotierendes Objekt. Ihre Grafik ist wunderbar, aber das Programm nicht sehr komplex. Und wir stecken gerne Realität in alles, was wir machen.

M1 Tank Platoon ist jetzt auf dem PC herausgekommen und wir arbeiten bereits an den ST/Amiga-Versionen. Wir haben uns jetzt einen neuen Cross-Compiler geschrieben, der uns helfen wird, den Umsetzungs-Prozeß zu beschleunigen.

POWER PLAY: Habt Ihr vor, jedes Programm auch für ST und Amiga umzusetzen oder kann es eines Tages passieren, daß eine neue Microprose-Simulation nur für PCs erscheinen wird?

Wild Bill Stealey: Das ist immer möglich. Es hängt wirklich davon ab, wie sich der Markt entwickeln wird. Wenn z.B. der ST verschwinden sollte, werde ich keine Software mehr für ihn anbieten. Die Entwicklung eines neuen Programms kostet mich zwischen 200 000 und 1 000 000 Dollar. Nun, wenn ich eine Million in die Entwicklung eines Programms wie F-19 stecke, muß ich sicherstellen, daß ich dafür etwas zurückbekomme. Wir haben gerne unseren Spaß, aber wir sind auch in einem Busineß. Wir haben weltweit fast 200 Angestellte. Sie haben Familien, eine Hypothek auf ihrem Haus, Ratenzahlungen fürs Auto usw. Wir müssen in der Lage sein, daß unsere Leute ihr Auskommen haben und das schaffen wir, indem wir unsere Produkte verkaufen.

POWER PLAY: Durch den Kauf von Telecomsoft (Firebird und Rainbird) sowie die Gründung der neuen Labels Micro-Style und MicroStatus hat Microprose letztes Jahr stark expandiert. In der Vergangenheit lautete die Firmen-Philosophie immer, wenige, qualitativ hochwertige Programme zu veröffentlichen. Ist jetzt zu befürchten, daß das neue Motto "Masse statt Klasse" heißt?

Wild Bill Stealey: Telecomsoft hat eine Reihe guter Produkte in einem Segment des Marktes, das wir nicht ansprechen. Ich glaube, daß von allen Computerspielern nur etwa 25 Prozent militärische Simulationen mögen. 75 Prozent stehen auf Actionspiele, Rollenspiele, tolle Grafik. Ich meine, wie er-



◀ Microprose-Boß "Wild Bill" Stealey (rechts) ist nicht von Pappe: Hier posiert er neben einem Bildnis mit Flieger-Kluft

klärt Ihr Euch die Popularität von "Defender of the Crown"? Nicht durch das Spielprinzip, sondern durch die wundervollen Bilder. Es gibt also 75 Prozent des Markts, die wir mit un-



"M1 Tank Platoon" ist ein Hit auf MS-DOS-PCs.

seren Simulationen nicht ansprechen. Vor allem der europäische Markt ist total anders; seine Hauptzielgruppe sind 12- bis 18jährige. Wenn ich bei denen das 204 Seiten starke Handbuch von M1 Tank Platoon auf den Tisch fallen lasse, sagen die meisten nur: "In den Papierkorb damit, das ist mir zu kompliziert. Gebt mir einen Shoot'em-Blaster."

Es gibt einen Platz für "Rick Dangerous" auf dieser Welt — das ist ein witziges, kleines Arcade-Spiel. Es gibt einen Platz für "Weird Dreams". "Stunt Car Racer" ist ein wundervolles Rennspiel. Es gibt jetzt die Umsetzung eines Rennspiels aus der Spielhalle. Aber es hat nur eine Strecke mit einem Looping, den man dann 900mal durchfahren kann. Stunt Car sieht nicht ganz so hübsch aus wie dieses Programm, aber es spielt sich besser — Okay?

Die maximale Anzahl von Spielen, die Ihr nächstes Jahr von Microprose sehen werdet, ist zehn auf den Style/Status-Labels. Microprose USA wird 1990 vier starke PC-Titel herausbringen; ich habe sie schon gespielt, aber ihr noch nicht — ätsch! Ihr werdet also vier aus den USA sehen und maximal zehn aus England — vielleicht auch weniger, denn diese zehn müssen an mir vorbeikommen und ich kann schon ein rechter Quälgeist sein. Und ich werde Änderungen machen lassen — oder sagen "He, Jungs, ihr habt einen tollen Job gemacht; wir ändern überhaupt nichts." Wir werden weiterhin nur qualitativ hochwertige Programme herausbringen, aber eine breitere Basis des Markts ansprechen.

POWER PLAY: Welche älteren Programme spielst Du in Deiner Freizeit am liebsten?

Wild Bill Stealey: Meine Familie und ich hatten uns eine Ferienwohnung am Strand für den Sommerurlaub gemietet. Wir hatten drei Computer dabei, an denen vier Kinder saßen: Meine drei und ich. Wir spielten alle "Pirates", um herauszubekommen, wer das hübscheste Mädchen heiraten konnte, wer alle vier Verwandten zuerst finden konnte, usw. Wir hatten zwei PCs und einen C 64 in unserer Ferienwohnung laufen und meine Frau wurde verrückt. Sie sagte: "Warum bin ich an diesem Ort? Dort ist der Strand, es ist sonnig. Warum hängt ihr an den Computern?" Wir sagten: "Ruhe, wir spielen Pirates!"

Dann war es spät am Abend, die Kinder lagen schon im Bett und meine Frau und ich schauten uns die Nachrichten im



"Pirates" zeigte, daß auch "friedliche" Simulationen Erfolg haben

Fernsehen an. Ich setzte mich dann noch an einen PC, startete "Red Storm Rising" und drehte die Adlib-Soundkarte ordentlich auf. Es war halb zwölf Uhr nachts und bei mir ging der dritte Weltkrieg in voller Lautstärke los. Innerhalb von 30 Sekunden erhielt ich zwei Anrufe, es waren die Bewohner der Nachbarhäuser: "Würden Sie den dritten Weltkrieg da drüben bitte etwas leiser stellen?"

Mittlerweile schleppe ich überall einen Laptop mit mir herum. Wenn ich im Flugzeug auf meinem Laptop eine Simulation spiele, versuche ich gleich, ein paar Programme an alle Leute zu verkaufen, die um mich herumsitzen. Es gibt drei Leute, die niemand gerne in einem Flughafen trifft: Einen Versicherungsvertreter, denn er wird versuchen, Dir eine Versicherung zu verkaufen; Mitglieder religiöser Sekten, denn sie fragen Dich nach einer Spende und den Präsident von Microprose, der Dich fragen wird, ob Du einen Heimcomputer besitzt: "Sind Sie verrückt? Sie haben keinen Heimcomputer?"

Mit Bill Stealey sprachen die *POWER PLAY*-Redakteure Michael Hengst und Heinrich Lenhardt.

DIE MISSION IST LEBENSWICHTIG – ABER DIE CHANCEN STEHEN GEGEN SIE.

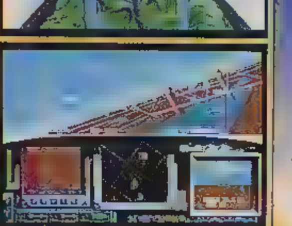
F15 STRIKE EAGLE II

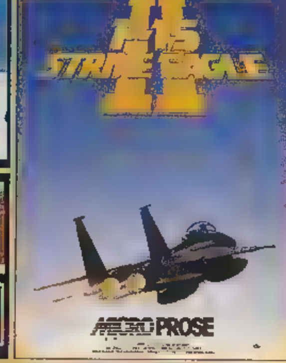
F15 Strike Eagle II basiert auf einem völlig neuen Konzept der Computersimulation. Luftkampf-Total ist angesagt. Der Himmel ist gesät mit gegnerischen Flugzeugen – deshalb: Nachbrenner reinschieben und volle Pulle ab nach oben, entweder vom Flugzeugträger oder von landgestützten Basen. Der Erfolg hängt ab von blitzschnellen, richtigen Manövern.
Non-stop-Action über 250000 km² authentischem Terrain. Superbe, ausgefüllte 3-D Grafiken auf Polygonbasis vermitteln das absolute Gefühl "mittendrin" zu sein. Hunderte von Möglichkeiten und eine Vielzahl Missionen und Szenarien bieten sowohl dem gestandenen Luftkampf-Veteranen als auch dem Neuling langanhaltende, aufregende Unterhaltung.

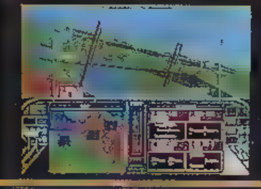
F19 STEALTH FIGHTER

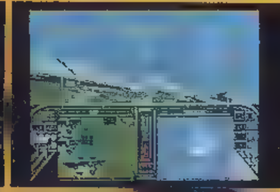
F19 Stealth Fighter macht Sie mit der Welt der "Stealth"-Technologie vertraut. Sie fliegen eines der wertvollsten und zugleich geheimsten Flugzeuge der amerikanischen Luftwaffe. Ihre Aufgabe besteht dann, Missionen zu fliegen, die für die normalen Kampfflugzeuge zu gefährlich sind. Die verblüffende 3-D Grafik vermittelt eine völlig neue Dimension des Fluggefühls: Mit der F19 sind Sie in der Lage, in nur 25m Höhe an gegnerischen Radar anlagen unentdeckt vorbeizufliegen.
Mehr als nur eine Flugsimulation: F19 ist ein Erlebnis!

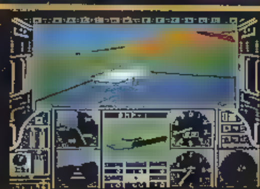






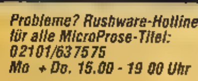












Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Achtung! Von Oktober '89 bis März '90 große MicroProse-Aktion im Handel mit tollen Werbemitteln.

GUNSHIP

Gunship hat sich als eine der wirklich hervorragenden Kampffl[illegible]simulationen etabliert. Die [illegible] wurde nach dem Vorbild des AH-64 Apache und mit Unterstützung erfahrener [illegible] Piloten entwickelt.
Mit [illegible] fliegen Sie ein[illegible] Helikopter, der so ziemlich alle Wünsche erfüllt. Je nach Situation können Sie langsam, niedrig, rückwärts und seitwärts fliegen, außerdem [illegible] Art vollziehen und 200 Knoten Sturzfl[illegible] einer der heißesten Kampfzonen durch[illegible].
[illegible] Technologie [illegible] in Not[illegible]situationen einen kühlen Kopf, Mut und [illegible]

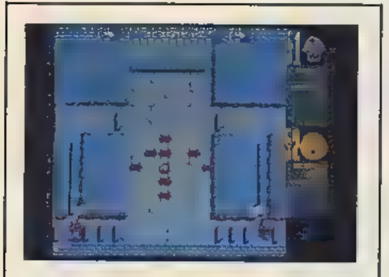
MICROPROSE

stein

Super Puffy's (Amiga)

Eines muß man den Programmierern lassen: Sie haben sich für die Amiga-Version richtig Mühe gegeben. Die PAL-Auflösung wird ausgenutzt, das Scrolling ist fließend und mächtig viele Sprites tummeln sich flackerfrei auf dem Spielfeld. Leider hat sich am Spielprinzip gegenüber der ST-Version, die vor gut einem Jahr ohne den Zusatz "Super" veröffentlicht wurde, nicht viel geändert. Nach wie vor hüpft Puffy (muß vom Aussehen her ein enger Verwandter von "Pac Man" sein) in einem Labyrinth umher, vermöbelt tüchtig Monster und strebt dem Ausgang zu. Edle Extras und fiese Fallen dürfen in den 20 Level natürlich nicht fehlen.

"Super Puffy's Saga" ist eine ordentliche Mischung aus Pac-Man und "Gauntlet". Dank der technischen Qualitäten macht es etwas mehr Spaß als die ST-Version. Das Gelbe vom Ei ist Super Puffy allerdings auch auf dem Amiga nicht. Vor dem Kauf unbedingt probespielen. *mg*



POWER-Wertung: 61
Amiga (ST)
79 Mark (Diskette) ★ Ubi Soft

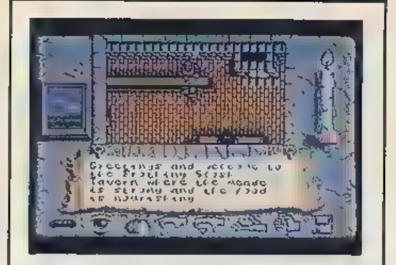
Onslaught (Amiga)

Die Welt Gargore ist unter verschiedenen Androiden-Völkern aufgeteilt. Ihre Aufgabe als Spieler besteht darin, sich durch alle Länder zu kämpfen, sie in Ihren Besitz zu bringen und die Herrschaft über Gargore zu erringen. Auf einer Übersichtskarte sucht man sich aus, welches Land man angreifen möchte. Der Kampf erfolgt dann in einer Action-Szene, wobei man sich im Gebiet von links nach rechts mit einer Keule durchknüppeln muß, ohne sein Bildschirmleben auszuhauchen. Das interessante Spielprinzip wird durch die Tatsache unterwandert, daß der Bildschirm nur so von Gegnern, Explosionen und Extrawaffen wimmelt. Dadurch sind die einzelnen Feind-Sprites so schlecht zu erkennen, daß man in dem Durcheinander kaum eine Chance hat, überhaupt nur ein Gebiet zu erobern. *hf*

POWER-Wertung: 36
Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Hewson

Times of Lore (Amiga)

Endlich erschienen: Die Umsetzung des Action-Adventures "Times of Lore" (Test der C 64-Version *POWER-PLAY*



POWER-Wertung: 79
Amiga (Atari ST, C 64)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Origin

1/89). Spielerisch bietet das Programm genau den gleichen Rollenspiel-Action-Mix wie auf dem C 64. Dem Reich fehlt seit 20 Jahren ein Herrscher, der das Land zusammenhalten könnte. Es heißt, daß drei magische Amulette ihn wieder herbeizaubern könnten. Folglich macht man sich im Spiel auf die Suche nach den kostbaren Stücken. Die Landschaft und die Gebäude, in denen der Held der Handlung umherwandert, wird von oben dargestellt. Man kann kämpfen und mit den Leuten sprechen. Entgegen einigen Ankündigungen sind die Texte vom Englischen allerdings nicht ins Deutsche übersetzt worden. Ein sehr interessantes Spiel, das lange vorm Computer fesselt. *hf*

Operation Thunderbolt (Amiga)

Wieder einmal darf im Stil von "Operation Wolf" auf menschliche Sprites geballert werden, was das Zeug hält. Das Geschehen wird aus der Sicht des Spielers dargestellt. Mit der Maus lenkt man die Schüsse der Maschinen-Pistole in die richtige Bahn. Gelegentlich tauchen auf dem Bildschirm Kisten mit Nachschub-Munition auf. Der imaginäre Kämpfer ist natürlich nicht unverwundbar, nach einigen Treffern gibt auch er den Geist auf. Bei Operation Thunderbolt wechseln Level mit 3D-Perspektive und horizontal scrollende Level einander ab. Das Spiel ist technisch sauber programmiert, die meisten Elemente des Original-Automaten sind vorhanden. Trotzdem ballert man nur recht lustlos in der Gegend herum, das Spielprinzip gibt auf die Dauer nicht viel her. *hf*

POWER-Wertung: 56
Amiga (Atari ST, C 64)
39 Mark (Kasette) 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Turbo Out Run (Amiga/ST)

Bis auf den Zusatz "Turbo" hat sich bei "Out Run" nicht viel getan. Diesmal geht die 3D-Highway-Hatz mitten durch Amerika. Das Rennen gegen die Zeit ist auf 16 Streckenabschnitte verteilt. Ein paar neue Hintergrund-Grafiken und ein Turbo-Schalter für den roten Ferrari Testarossa machen allerdings noch kein neues Spiel. Einzig dem Grafiker gebührt Lob: Sowohl Hintergrund-Landschaft als auch Sprites sind toll gezeichnet. Zum Ausgleich ruckt die 3D-Grafik gewaltig und ist zudem nicht gerade schnell. Der Sound hat dagegen keine Höhen oder Tiefen und pendelt sich im Mittelmaß ein. Kurz gesagt: Turbo Out Run ist ein spielerisch einfältiges Autorennen, das als Automat dank der tollen Hydraulik Spaß macht, als Computer-Programm allerdings eine klare Fehlzündung ist. *mg*



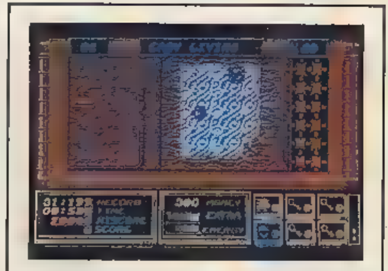
POWER-Wertung: 32
Amiga, ST (C 64, CPC, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ US Gold

Omega (Amiga/Atari ST)

Spieler mit Hang zum Programmieren dürfen sich auf die Amiga- und ST-Versionen von "Omega" freuen. Grafisch und spielerisch hat sich gegenüber der MS-DOS-Fassung nichts geändert (siehe Test in *POWER PLAY* 12/89). Es bleibt beim programmierbaren Panzer-Bausatz für eingefleischte Freaks von Strategiespielen mit guten Englischkenntnissen (rund 200 Seiten englisches Handbuch warten ...). *mh*

POWER-Wertung: 78
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ Origin

Rock'n Roll (ST)



POWER-Wertung: 79
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
79 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Für den Amiga ist "Rock'n Roll" eines der besten Geschicklichkeitsspiele: Der Spieler steuert eine Kugel durch große,

ausgetüftelte und knifflige Levels; er sammelt Extras auf und steuert Abhänge entlang. Dazu gibt's einen Haufen knackiger Musik, gepaart mit einer äußerst sensitiven Maus-Steuerung — ein rundrum feines Spiel. Für die ST-Version wurde Rock'n Roll etwas abgespeckt. Vor allem die Maussteuerung ist tückisch. Entweder saust die Kugel ab wie ein geölter Blitz, oder läßt sich nur pixelweise bewegen. Dadurch geht eine Menge Spaß verloren — schade. Zudem klingt die Musik auf dem ST-Soundchip ein wenig synthetisch. Trotzdem: Wer auf Geschicklichkeitsspiele steht, wird's lieben. *al*

Moonwalker (Atari ST)

Das Spielprinzip, die Grafik und die Animation des Spiels entsprechen der in dieser Ausgabe getesteten Amiga-Version von "Moonwalker". Lediglich das digitalisierte Sound-Gedudel wurde beim Atari ST weggelassen; die Musik kommt aus dem recht mageren Soundchip des STs. Der Spielwitz bleibt auch bei dieser Version hinterm Mond. *hf*

POWER-Wertung: 39
Atari ST (Amiga, MS-DOS, C 64)
39 Mark (Kassette); 49 bis 89 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Kenny Dalglish Soccer Match (ST)

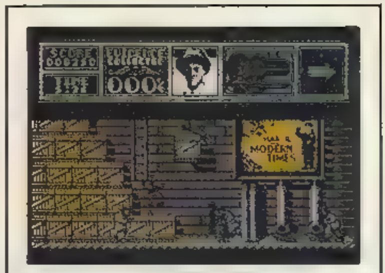
Ach du Schreck! Das ist ja wohl die Software-Frechheit des Jahres. "Kenny Dalglish Soccer Match" ist die übelste Fußball-Simulation, die mir je in den Computer kam. Der arme Kenny Dalglish (übrigens ein bekannter englischer Fußballer) muß nachts von wüsten Alpträumen geplagt werden, seit er "sein" Spiel gesehen hat.

Eine Liste mit den gröbsten Schnitzern in diesem Programm würde schon fast zwei Seiten füllen. Hier nur ein paar der zahlreichen "Highlights": Die Flugbahn und das Abprall-Verhalten des Balles gleicht dem eines Gummiballs; die Tore passen von ihrer Größe eher in ein Eishockey-Stadion; selbst auf dem höchsten der neun Schwierigkeitsgrade jagt der Computer-Stürmer den Ball aus drei Metern hoch über das Tor; während des Spiels muß für total sinnlose Einblendungen des Schiedsrichters von Diskette nachgeladen werden usw.

Liebe Sportspiel-Fans, laßt bloß die Finger von diesem merkwürdigen Produkt. Für diese Unverschämtheit knapp 80 Mark zu verlangen, müßte eigentlich strafbar sein. Wer eine anständige Fußball-Simulation will, die diesen Namen auch verdient, der sollte sich an "Microprose Soccer" halten. *mg*

POWER-Wertung: 05
ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Impressions

The Untouchables (C 64)



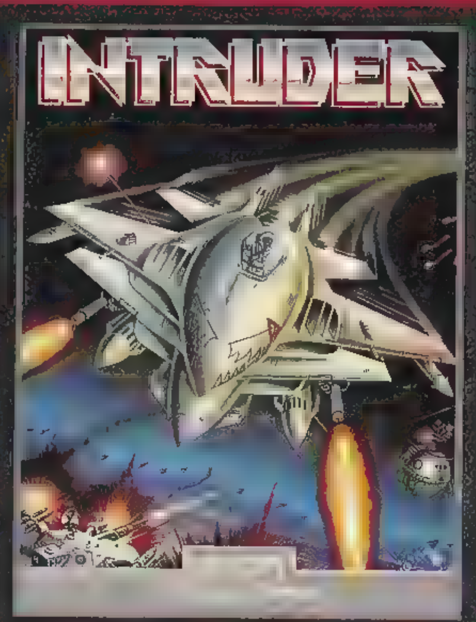
POWER-Wertung: 53
C 64 (Amiga, ST, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Harte Männer, hundsgemeine Schurken und hektische Action — das sind die Markenzeichen der Kino-Umsetzung "The Untouchables" (lief in Deutschland als "Die Unbestechlichen" in den Kinos).

Fortsetzung auf Seite 62

SPIELE VOM

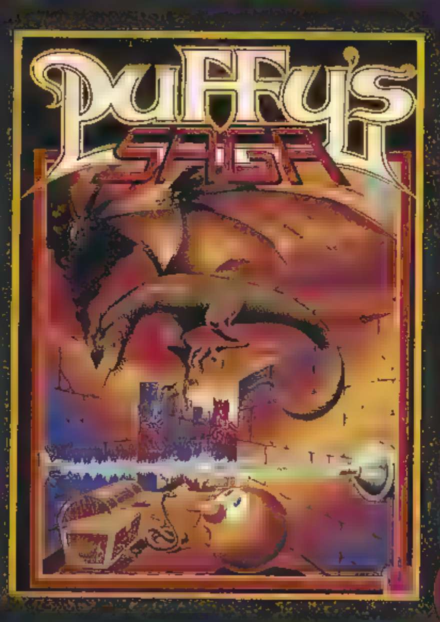




Wir schreiben den 4. September 2269.
An Bord eines besonderen Raumschiffs, zwischen Mars und Jupiter, sind ganz normale Gegenstände plötzlich außer Kontrolle geraten: der Computer stürzt ab, eine Zahnbürste zerbricht eine Luke und fliegt in den Weltraum.
Die Lichter gehen aus, eine Sirene heult auf.
Doch es kommt noch schlimmer: alle Verbindungen mit der Erde sind unterbrochen... vermutlich passiert dort gerade das Gleiche!
Beim Eintritt in die Atmosphäre ertönt plötzlich eine metallische Stimme: « You are INTRUDERS »... Sie sind Eindringlinge!
Ein « wahnsinniges » Shot'em Up!



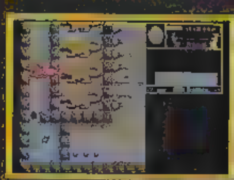














SUPER PUFFY: Dank der putzigen Grafik ein Mordsspaß für alle Altersgruppen.
C. Borgmeier, Amiga Joker Feb. 90



Gauntlet und Pac-Man: PUFFY'S SAGA bietet von beidem etwas und noch viel, viel mehr!
B. Zimmermann, ASM

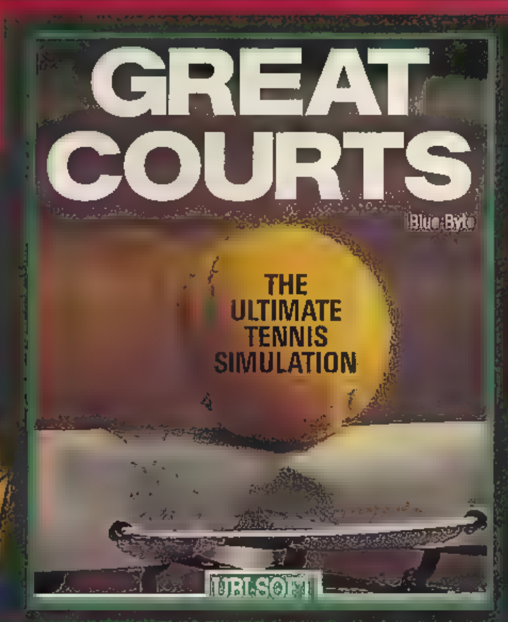


Alles ist optimal auf den Spielzweck ausgerichtet, um dem Spieler ein audio-visuelles Erlebnis zu bescheren. In TWINWORLD unbedingt reinschauen.
Amiga Magazin, Nov. 1990

TWINWORLD spielt sich prächtig. Es ist ein famoses Jump & Run Spiel, das von herrlicher Grafik, guter Spielbarkeit und vielen Details lebt.
C. Borgmeier, Kickstart Nov. 1989

FEINSTEN









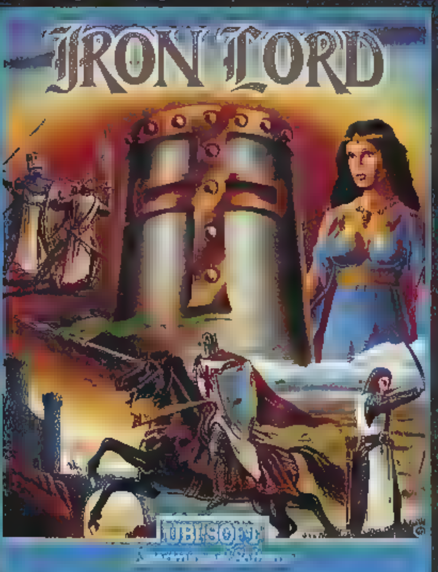
« GREAT COURTS » ist eine
Umsetzung des Tennissports au
Amiga. Bei Tennis auf dem
führt kein Weg an Great
vorbei.

Amiga Magazin. Nov. 89.
Sportspiel-Fans sollten mal ei
Ballwechsel riskieren, es lohn
Powerplay. Nov. 89.

GREAT COURTS ist zweifello
beste Versuch, ein Tennisspi
16-Bit umzusetzen.
ASM. Oct. 89



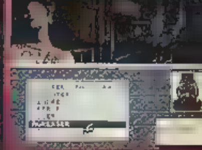
Suchen Sie ein kombiniertes Action-Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und interessanten Effekten, gewürzt mit einem Schuß Humor, dann sollten Sie sich dieses Spiel unbedingt ansehen.
T. Bosch, ST Magazin Dec. 89.
Das Warten hat sich gelohnt, Ubi Softs IRON LORD ist ein Ritter ohne Fehl und Tadel!
C. Borgmeier, Amiga Joker Jan. 90.

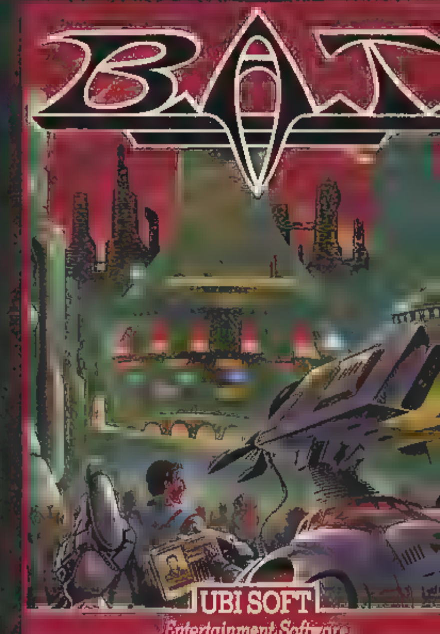












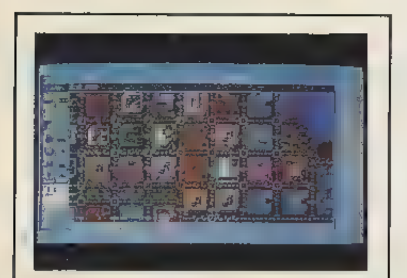
Sie sind Agent des BAT und eine neue Mission erwartet Sie. Der berühmte Wissenschaftler Vrangor, und Merigo, ein kleiner Betrüger haben gedroht über Terrapolis, eine der wichtigsten Städte von Selenia, nuc turobiogeische Bomben explodieren zu lassen. Die Regierung hat ein Ultimatum von 10 Tagen bekommen, um die Evakuierung vorzunehmen, und Vrangor den Planeten zu überlassen. Nun sind Sie dran. Terrapolis Zukunft liegt in Ihren Händen. Bringen Sie Vrangors Pläne zum scheitern.

Fortsetzung von Seite 59

Unterstützen Sie Eliot Ness und seine Spezialeinheit im Kampf gegen das organisierte Verbrechen im Chicago der 20er Jahre. Auf sechs Schauplätzen ist Ihre Geschicklichkeit gefragt. In erster Linie kommt es auf schnelle Reaktionen an, wenn Sie z. B. in einem Lagerhaus Dutzende von Gangstern mit Ihrer Knarre ins Reich der Toten befördern. Andere Szenen spielen an der Grenze, am Bahnhof oder auf den Straßen mit bleihaltiger Luft.

Technisch kann sich die Umsetzung durchaus sehen lassen (sauberes Scrolling, viele Sprites). Die Grafik ist detailreich, hält die anfängliche Qualität aber nicht über das ganze Spiel hinweg. Alles in allem ist The Untouchables eine mittelmäßige Mischung aus zum Teil "hirnlosem Ballern" und andererseits relativ schwungvollen Geschicklichkeits-Szenen. *mg*

Sim City (MS-DOS)



POWER-Wertung: 84
MS-DOS (Mac, Amiga, Atari ST, C 64)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Ah! Endlich gibt's die Städtebau-Simulation "Sim City" auch für PCs. Häuser, Geschäfts-Zentren, Fabriken, Kraftwerke und Verkehrswege bauen, gehören ebenso zu den Aufgaben des Spielers, wie eine anständige Steuer-Politik. Wer mit dem normalen Städte-Bau nicht mehr zufrieden ist, kann sich ja einige hausgemachte Katastrophen (Erdbeben, Feuersbrunst oder ein japanisches Monster à la Godzilla) anwählen, die dann seine Gemeinde heimsuchen. Der Wiederaufbau ist eine Herausforderung, der sich aber nur Experten stellen sollten. Grafisch wurde gegenüber der Amiga-Version noch mal tüchtig zugelegt. Kein Wunder, nutzt doch die PC-Version die volle EGA-Auflösung aus. Wer sich dieses Spielevergnügen der besonderen Art entgehen läßt, ist selber schuld. Ist dies doch endlich mal wieder ein Spiel, das diebisches Vergnügen bereitet, ohne daß man irgendwelchen Sprites möglichst brutal das Lebenslicht auspustet. Sim City läuft unter allen gängigen Grafikkarten. *mh*

Bombuzal (MS-DOS)

Endlich können auch die MS-DOS-Besitzer in den Genuß dieses Sucht-Spiels kommen (getestet in *POWER-PLAY* 1/89).



POWER-Wertung: 75
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Image Works

Zur Erinnerung: Ein kleines Männchen muß auf Plattformen Bomben wegsprengen, um in den nächsten Level zu kommen. Dabei darf es nicht in die Explosion gelangen. Natürlich gibt es alle möglichen Extras, die ihm bei der Arbeit nützen oder behindern. 255 Level gibt's, alle 16 Level erhält man ein Paßwort. Man hat bei der MS-DOS-Version zwar einiges nicht beachtet — Bombuzal läßt sich nicht auf Festplatte installieren und die Steuerung ist teilweise recht verzwickt — trotzdem ist der Spielspaß erhalten geblieben. Wer die nächsten paar Wochen seine Tabellenkalkulation vergessen will und mit seinem PC etwas Vernünftiges anstellen möchte, braucht Bombuzal. *hf*

Keef the Thief (MS-DOS)

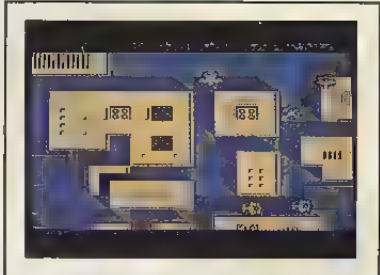
Was ist denn das? "Keef the Thief" erhebt den Anspruch, ein Rollenspiel mit Humor zu sein. Leider kommen mir beim Spielen eher die Tränen, als daß ich über diesen Blödsinn lachen könnte. Der Ärger fängt schon beim Installieren auf Festplatte an. Eine gute Stunde braucht dieses Programm, um sich auf die Hard-Disk zu befördern. Wenn Ihr dann frohgemut das Spiel startet, werdet Ihr erstmal mit einer überflüssigen und anstrengenden Sicherheitsabfrage gequält. Spieler, die noch nicht aufgegeben haben, werden mit mieser Benutzerführung, mittelprächtiger Grafik und einem extrem scheußlichen Kampfsystem verschreckt. Ich für meinen Teil habe dieses schwindsüchtige Programm in den Tiefen meines Schreibtisches vergraben. *mh*

POWER-Wertung: 36
MS-DOS (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Scramble Spirit (Sega Master System)

Was haben denn die Programmierer aus dem Automatenspiel "Scramble Spirit" gemacht? Klar, daß auf dem 8-Bit Sega einige Abstriche gemacht werden mußten, aber was der Action-Freund hier geboten bekommt, ist unterstes Niveau. Die Sprites flackern alle so fröhlich um die Wette, daß der Termin mit dem Augenarzt schon vorprogrammiert ist. Die Grafik ist lieblos gezeichnet und der eintönige Sound tötet jeden Hör-Spaß im Ansatz. Zugegeben, der Automat hat nicht das intelligenteste Spielprinzip, kann aber trotzdem unterhalten. Vor allem im Zweispieler-Modus kann ich dem Automaten ein hohes Maß an Ballerspaß nicht absprechen. Die Umsetzung auf das kleine Sega hätte ohne weiteres um Längen besser ausfallen können. Man braucht sich ja nur mal das gute alte "Power-Strike" anzusehen, das technisch und spielerisch anständige Actionkost bietet.

So bleibt es bei der, meiner Meinung nach, viel zu teuren und mangelhaften Umsetzung. *mh*



POWER-Wertung: 28
Sega Master System
89 Mark (Modul) ★ Sega

Dead Angle (Sega)

Im Prinzip geht es nur darum, in einem horizontal scrollenden Spielfeld mit einem Fadenkreuz auf Bösewichte zu zielen und diese möglichst rasch zu erledigen, bevor sie ihrerseits auf die Spielfigur feuern. Wenn man mit dem Fadenkreuz in die Nähe des rechten oder linken Rand gelangt, scrollt das Bild in die entsprechende Richtung. Die Animation der Figuren ist unter aller Kanone, wenn man bei halbsekündigem Rucken überhaupt noch von Animation sprechen kann. Das wäre für den Spielspaß nicht weiter schlimm gewesen, wenn durch die Bewegung des Fadenkreuzes nicht automatisch der Hintergrund scrollen würde. So kann man kaum zielen. Auch hält sich der Spielspaß zusätzlich dadurch in Grenzen, daß immer nur auf Menschen gefeuert wird. Dieses Modul muß man nicht unbedingt haben. *hf*



POWER-Wertung: 37
Sega
89 Mark (2 Mega Cartridge) ★ Sega


Mitmachen!
Rubbeln!
Gewinnen!
Markt&Technik
64'er
Februar 1990
DM 7,-
DAS MAGAZIN
PUTER-FANS
2 90
Großer Modul-Vergleichstest
Action Cartridge V6.0 contra Nordic Power
Systemvergleich
Die besten Btx-Decoder
nken mit
m C64
Faszination Pocket-Radio
RUBBELN UND GEWINNEN
Gewinnspiel mit tollen Preisen
lesen, dann rubbeln! (Seite 25)
Btx-Dekoder
64'er
wie sich der C64 für den Amateurfunk einsetzen läßt
in einem großen Vergleichstest, welche die besten Modems sind
auf vollen 4 Seiten alles über das Spiel "Oil Imperium"
welches der beiden Module "Nordic Power" und "Action Cartridge plus V 6.0" im Vergleich besser abschneidet

Dynamite Dux

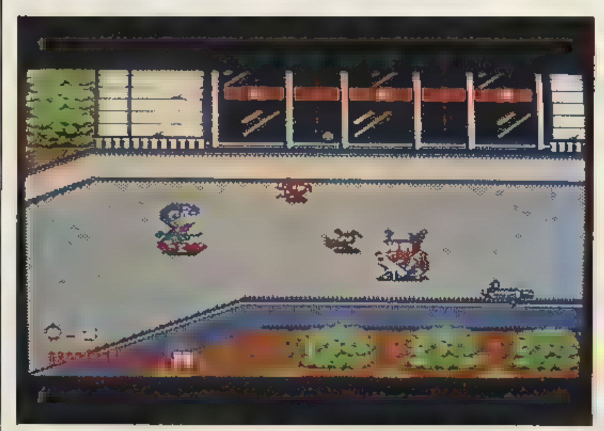
Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 71	Sound: 59	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Power-Faust von Rambo-Duck: Eine Ente sieht rot		

Eigentlich müßte man sich geehrt fühlen, wenn ein König einem Picknick beiwohnt, das man mit seiner Freundin macht. Leider hat der König Achacha aus "Dynamite Dux" wenig ehrenvolle Absichten, entführt die Freundin und verwandelt den beraubten Helden in eine kleine blaue Ente. Als Wassertier macht dieser sich auf, seine Freundin zu befreien.

Bei der Wanderung durch das Reich des Königs trifft der Enterich bei dieser Action-Spiel-Umsetzung vom Sega-Spielhallenautomat auf alle möglichen Arten von Bösewichten. Rote Elche und Dackel, Füchse, rosa Krokodile und weitere mehr oder weniger undefinierbare Gegner kommen da hüpfend, laufend und fliegend an. Die Ente kann sich durch Boxhiebe wehren. Drückt man den Feuerknopf länger, holt der Flattermann zu einem besonders wirkungsvollem Schlag aus. Außerdem läuft die Ente, die man eher als friedlich quakenden Wasserplanscher in Erinnerung hat, hier mit Maschinenpistolen, Panzerfäusten und Feuerlöschern bewaffnet herum; alles Gegenstände, die sich am Wegesrand finden.

Wie sollte es anders sein, gibt's auch hier in der Mitte und am Schluß eines jeden der fünf Levels besonders fiese Gegner, die sich nur mit speziellen Taktiken besiegen lassen. *hf*



Auch Enten können kämpfen, besonders wenn sie blau sind (Sega)



Auf was die Programmierer nicht noch alles kommen, jetzt gibt's sogar schon "Rambo-Duck". Jedenfalls können sich die Sega-Besitzer freuen: Endlich gibt's mal wieder ein vernünftiges Spiel für die Konsole. Allerdings sollte man schon Fan von Spielen des Prügel-Genres sein. Viel mehr als Gegner wegboxen und mit allen Arten von Waffen vom Bildschirm schießen macht man hier nämlich nicht. Mir mißfielen etwas die Obergegner, die für meinen Geschmack zu schwierig zu besiegen und gerade in den ersten Levels etwas undurchschaubar reagieren, so daß man nur schwer eine Kampftaktik herausfindet. Trotzdem hat "Dynamite Dux" seinen Reiz, genau wie alle anderen Spiele dieser Art. Man will einfach in den nächsten Level kommen. An unvergessene Spieleklassiker wie "Shinobi" oder "Fantasy Zone II" kommt es freilich nicht ran.

Basketball Nightmare

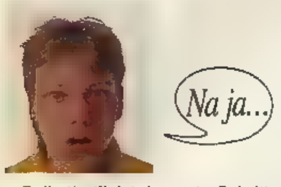
Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 44	Sound: 26	Schwierigkeit: **schwer**
POWER-Wertung: **27**		
Zwei Monster-Teams flackern fröhlich um die Wette		

Lust auf ein Basketball-Match gegen Goblins, Vampire oder Werwölfe? Wer von allzu realistischen Sportspielen die Nase voll hat, der sollte einen Blick auf "Basketball Nightmare" werfen.

Insgesamt stehen sechs höchst ungewöhnliche Teams als Gegner parat. Sie treten zunächst gegen die spielschwächste Mannschaft an. Nach einem Sieg wartet jeweils der nächst schwerere Gegner. Leider verfügt keines der sechs Teams — so abenteuerlich sie auch aussehen — über außergewöhnliche Tricks oder Taktiken. Wer eher auf hausbackene Gegner steht, der darf im Zwei-Spieler-Modus mit "normalen" Länder-Mannschaften gegen einen menschlichen Partner antreten. Alleine kann man allerdings nur gegen die Fantasie-Teams spielen.

Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt und scrollt horizontal. Die Steuerung entspricht im wesentlichen der des Sega-Moduls "Great Basketball". Ein Knopf dient zum Passen, mit dem anderen wird auf den Korb geworfen. Die allgemein üblichen Basketball-Regeln werden ebenfalls eingehalten. Netter Gag am Rande: Wenn ein Spieler sehr nahe am Korb steht und einen Wurf riskiert, wird diese Szene in Vergrößerung gezeigt. *mg*



Selbstkritik ist der erste Schritt zur Besserung: Welcher weise Sega-Mitarbeiter auch immer diesem Spiel den Beinamen "Nightmare" (zu deutsch Alptraum) gegeben hat, der war wenigstens ehrlich. "Basketball Nightmare" ist ein Grusel-Sportspiel der schlimmsten Sorte. Im Vergleich zum etwas älteren "Great Basketball" spielt sich dieses finstere Machwerk wie ein altersschwacher Vampir. Bestes Beispiel dafür: Der Spieler, zu dem man passen kann, wird durch Flackern hervorgehoben. Eigentlich keine dumme Idee, nur flackern bei diesem Modul sämtliche Sprites praktisch ohne Unterlaß. Da das Scrolling zudem etwas ruckelt, haben meine Augen schon nach wenigen Minuten aufs Härteste rebelliert.



Mehr Horror als Spiel: Basketball zum Abgewöhnen (Sega)

Cobra Triangle

Nintendo Entertainment System
109 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik: 74	Sound: 68	Schwierigkeit: **mittel**
POWER-Wertung: **77**		
Hüpfen, springen und bewachen, soviel muß das Bötlein machen		

Wer häufig Miami Vice sieht, kennt auch die "Zigarren-Boote". Sie sind schnittig, schnell, extrem leicht und vor allem höllisch teuer. Da kommt man mit dem Modul "Cobra Triangle" vergleichsweise billig weg: Hier steuert man eben so einen Flitzer. Es warten acht Geschicklichkeits-Prüfungen, die Sie mit drei Schaluppen, zwei Continues und einem guten Timing durchstehen. An Bord ist eine Kanone, mit der Sie bei Bedarf die See, Boote und an Land stationierte Geschütze beharken. Wie üblich bekommen Sie Zusatzausrüstung, wenn Sie bestimmte Kanister aufsammeln. Im Angebot stehen ein schneller Schuß, rasantere Geschwindigkeit, Raketen, Turbo und ein Schutzschirm, der das Boot für ein paar Sekunden unverwundbar macht.

Zum Eingewöhnen ein simpler Spurt zum Ziel, danach folgt die Jagd nach Kanistern, die man nur über Rampen erreichen kann. Schwieriger wird's, wenn Minen abgeschleppt werden müssen. Dann schützen Sie Schwimmer vor den Übergriffen böser Boote, steuern durch stachliges Treibholz und schwindelerregende Strudel. Zur Beruhigung nach diesem Zielschießen nun ein Sprung über einen Wasserfall. Nicht zu vergessen: Ein knuddeliges See-Monster (Nessi-kompatibel) taucht auf und will frittiert werden. *al*



Wer "R.C. Pro-Am" mochte, wird von "Cobra Triangle" nicht loszureißen sein. Jede Disziplin ist so ausgetüftelt, daß sie bis ins Ziel spannend bleibt. Das ohnehin gute Spiel wird noch durch die Extras kräftig aufgepeppt.

Das Modul steckt voller Überraschungen. Läuft man beispielsweise ins Ziel ein und dreht dabei das Boot um die eigene Achse, bekommt man für jede Umdrehung tausend Punkte. Ein rundrum gelungenes "Meeresfrüchtchen"; ich kann's nur empfehlen.



Stromauf- und abwärts: ein feucht-fröhliches Vergnügen (Nintendo)

Anticipation

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik: 64	Sound: 70	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 65		
Heitere Ratestunde mit Zeichenstift und Joypad		


Flottes Begriffe-Raten mit mehreren Personen (Nintendo)

Am ehesten könnte man Nintendos neues Spiel noch mit dem Brettspiel "Trivial Pursuit" vergleichen: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in diesem Spiel Begriffe raten, um so Punkte zu sammeln und zum "Ober-Rater" gekrönt zu werden.

Wie bei einem Brettspiel findet man seine Spielfigur auf einem kreisförmigen Spielbrett wieder, das in farbige Felder eingeteilt ist. Zu Beginn werden die Spielfiguren zufällig verteilt. Jede Farbe repräsentiert ein Fragen-Gebiet, wobei zu Beginn Buchstaben und Lebensmittel abgefragt werden. Später wird's mit Werkzeugen und Kleidungsgegenständen schon schwieriger. Der erste Spieler beginnt mit seiner Frage-Runde. Der Bildschirm wird umgeschaltet und das Spiel zeichnet langsam die Umrisse eines Gegenstandes aus dem Fragegebiet nach. Jetzt heißt es schnell raten, denn man muß den Gegenstand erraten, bevor er fertig gezeichnet ist. Als Zeitbegrenzung zählt ein Würfel langsam von sechs bis nach Null runter. Beim Eingeben des vermeintlichen Namens des Gegenstandes hat man zwei Versuche frei. Errät man den Begriff, rückt die Spielfigur so viele Felder weiter, wie Punkte auf dem Zeitwürfel übrigblieben. Auf diese Weise muß man vier Farben vollbekommen, um eine Etage höher zu rücken. Insgesamt gibt es drei Etagen. *hf*



Da hat Nintendo mal wieder was Feines zustande gebracht. Schnödes "Begriffe-Raten" wäre eigentlich nicht eines Moduls wert gewesen. Nintendo peppte das Ganze jedoch mit lustigen Grafiken, tollen Musikstücken und dem fast schon obligatorischen guten Nintendo-Spielgefühl auf, so daß dabei ein wirklich gutes Spiel herauskam. Das Modul hat in Deutschland nur ein Riesenproblem: Die Begriffe sind alle in Englisch, wodurch der Ratespaß doch stark eingeschränkt werden dürfte. Gerade deshalb kann ich mir das Modul allerdings als gutes Englisch-Lernspiel vorstellen. Auf jeden Fall sollte man "Anticipation" mit mehreren Personen spielen.

Rambo III

Sega Mega Drive
129 Mark (Modul) ★ Sega

Grafik: 71	Sound: 66	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 78		
Hart, aber herzlich: jeder Schuß ein Treffer		

Der muskelbepackte Retter der westlichen Hemisphäre, Rambo alias Sylvester Stallone, darf jetzt auch auf dem Sega-Mega-Drive gegen das Böse kämpfen. Mit extragroßem Kartoffelmesser, einem Maschinengewehr, Zeitbomben und dem unvermeidlichen Flitze-Bogen bewaffnet, darf der Spieler in den Bizeps von Rambo schlüpfen.

Durch sechs Levels voller Bösewichter ("natürlich" russische Soldaten) müßt Ihr die Spielfigur steuern, um das Actionspiel "Rambo III" zu gewinnen. Verbrauchte Munition für den Bogen und zusätzliche Zeitbomben hinterlassen einige der abgemurksten Feinde. Sind die Stufen eins und zwei noch recht gemütlich, wird es ab Level drei richtig happig. Nicht nur, daß der Gegner ziemlich aggressiv auf den Anblick Eures Muskel-Sprites reagiert, nein, auch sind hier die Levels derart verschachtelt, daß Ihr unbedingt eine Karte mitzeichnen müßt. In jedem Level wartet am Schluß dann ein besonders dicker Endgegner. Wenn Ihr die "bösen" Sprites besonders schnell killt, gibt's am Schluß des Levels noch eine Belohnung in Form eines saftigen Punktebonus'. Falls Ihr vorzeitig ins Pixel-Gras beißt, dürft Ihr mit "Continue" an alter Stelle weitermetzeln. Wer mit dem Schwierigkeitsgrad nicht zurechtkommt, darf diesen am Anfang in einem Option-Menü seinen Wünschen anpassen. *mh*



Ein schwerbewaffneter Rambo beim Rettungsversuch (Mega Drive)



Verdammt noch mal! Warum müssen sich so gräßliche Metzelorgien wie Rambo III so fantastisch spielen? Dieses Modul hat ausgezeichnete Grafik, super Stereo-Sound (ich sage nur: Kopfhörer) und eine tolle Spielbarkeit. Ich habe nicht eine Stelle gefunden, in der der Zufall übers Weiterkommen entscheidet. Vor allem ist dies endlich ein Modul, wo die drei Feuerknöpfe des Joy-Pads sinnvoll belegt worden sind. Mit einem Knopf wird zwischen den Waffen gewählt, mit den anderen beiden kann jeweils eine Waffe aktiviert werden. Auch das schon obligatorische Menü zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades und zum Anhören der einzelnen Musikstücke ist prima.

Wer sich von dem blutigen Gemetzel nicht abschrecken läßt, erhält mit Rambo III eines der zur Zeit besten Action-Module für die "große" Sega-Konsole.

Super Hang-On

Sega Mega Drive
129 Mark (4 Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 67	Sound: 73	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72		
Über Stock und Stein: Motorradrennen international		



Die Umsetzung entspricht ziemlich genau dem Automaten. In der Spielversion "Arcade Game" kann man den zweirädrigen Straßenflitzer fantastisch gut steuern. Etwas umgewöhnen muß man sich jedoch beim "Original Game". Die Musik-Kompositionen entsprechen genau dem Automaten.

Die Grafik ist nicht so spektakulär wie beim Automaten, das tut dem Spielgefühl aber keinen Abbruch. Alle Rennspieler werden dieses Modul lieben.

Gummi schwärzt den Asphalt, wenn die Motorräder von der Startlinie loszischen. Fast meint man, Verbranntes zu riechen: Bei "Super Hang-On" fährt man mit einem Motorrad Rennen durch die ganze Welt und kämpft bis an die Spitze der High-Score-Liste.

In der Spielhallen-Umsetzung fürs Mega-Drive stehen zwei Spielvarianten zur Verfügung. Die eine, "Arcade Game" genannt, entspricht spielerisch genau dem Automaten. Man wählt zwischen fünf unterschiedlich langen und anspruchsvollen Fahrstrecken aus. Vor Fahrtantritt wählt man, ähnlich wie beim Spielhallen-Klassiker "Out Run", aus vier Musikstücken die Begleitmusik aus. Im Rennen muß man innerhalb einer begrenzten Zeit Streckenabschnitte durchfahren. Übriggebliebene Zeit vom vorigen Abschnitt wird für den nächsten Abschnitt gutgeschrieben. Die Fahrt geht durch scharfe Kurven und zusätzlich rauf und runter. Außerdem wird der Fahrbahnrand von allen möglichen Hindernissen begrenzt, angefangen von Laternenpfählen über Werbeschilder, bis hin zu soliden Steinblöcken.



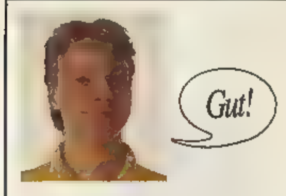
Wer zu viel Gas gibt, fliegt aus der Kurve (Mega-Drive)

Im zweiten Spiel kann man sein Motorrad ausrüsten. Das Geld dazu erhält man durch gewonnene Rennen. Jede Strecke konfrontiert den Spieler mit einem neuen Gegner, den man abhängen muß, um das Rennen zu gewinnen. Es ist nicht nur wichtig, welche Ausrüstung man hat, sondern auch, welchen Mechaniker man sich leistet. Gute Mechaniker sind teuer, arbeiten aber gewissenhafter an der Maschine, so daß man frühzeitig verschlissene Teile erkennt. *hf*

Ordyne

PC-Engine
109 Mark (Modul) ★ Namcot

Grafik: 73	Sound: 65	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 73		
Im Duett echt nett: rundherum gelungenes Ballerspiel		



Ordyne ist ein technisch toller Action-Eintopf mit schmackvollen Zutaten — nur an der Gewürzmischung hapert's etwas. Schmukke Grafik, tolles Scrolling und niedliche bis fetzige Musik sind zwar vorhanden, und Ordyne spielt sich entsprechend gut, aber der letzte Pfiff fehlt: meistens derselbe Levelaufbau mit dem obligatorischen Endgegner ohne große Überraschungen.

Mir persönlich ist es auch lieber, wenn ich mein Schiff langsam aber sicher mit Extras aufrüste, als daß ich mir zweimal pro Level im Shop nur eine zeitlich begrenzte Extrawaffe kaufen kann.

Ordyne legt in Sachen Spielspaß dann kräftig zu, wenn man zu zweit auf Punktehatz geht

Die Auswahl an gepflegten Ballerspielen für die PC-Engine kann sich mittlerweile wirklich sehen lassen. Mit "Ordyne" von Namcot — dank "Galaga '88" den Action-Freaks in bester Erinnerung — wirbt eine weitere Automaten-Umsetzung um die Gunst des Spielers.



Beide Feuerknöpfe im Einsatz: Sperrfeuer und Bomben (PC-Engine)

In sieben vertikal scrollenden Levels tobt das bleihaltige Inferno. Diesmal holt man allerdings nicht nur Raumschiffe, sondern in der Mehrzahl putzige, bonbonfarbene Fantasie-Gebilde vom Himmel. Wird eine komplette Formation von Gegnern abgeschossen, erscheint eine Banknote, die man tunlichst aufsammeln sollte. Je mehr Geld man auf seinem Konto hat, desto wirkungsvollere Extras können später im Shop gekauft werden. Die Shops tauchen immer an denselben Stellen im Level auf und bieten meist drei verschiedene Extras an. Angefangen vom Dreier-Schuß über den furiosen Flammenwerfer bis hin zum Bonusleben und Speed-Up stehen die meisten bekannten Extras zur Verfügung.

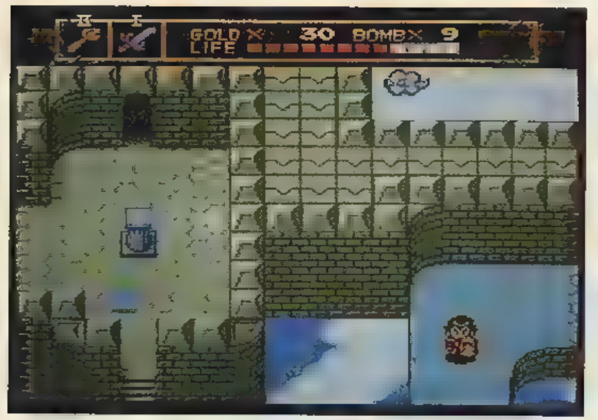
Damit's bei den Alien-Horden auf dem Bildschirm nicht zu eng wird, scrollt Ordyne bei Bedarf etwas nach unten und oben. Man kann sowohl alleine, als auch zu zweit gleichzeitig spielen. Die Anzahl der Feinde ist bei beiden Varianten identisch, was den Ein-Spieler-Modus fast etwas zu schwer macht. *mg*

Neutopia

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Hudson Soft



Grafik: 74	Sound: 66	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 81		
Gut geklaut ist halb gewonnen: »Zelda« lebt		



Der vierte Kontinent schwebt hoch über den Wolken (PC-Engine)



Dreister geht's nun wirklich nicht mehr. Nach spielerischen Unterschieden zwischen "Zelda" und Neutopia muß man mit einem Elektronen-Mikroskop suchen. Kompaß, Bomben, Leitern, Feuerstab, verschiebbare Steine — alles ist vorhanden und bewirkt dasselbe hier wie dort. Kein Wunder, daß mir Neutopia inzwischen ans Herz gewachsen ist. Mit ein paar mehr Dungeons und englischen Texten würde es sogar Zelda den Thron als bestes Action-Adventure streitig machen. Es ist auf jeden Fall ein Muß für jeden Liebhaber dieses Genres

Zelda-Spieler sind dabei klar im Vorteil, da man fast alle Tricks und Kniffe auch bei Neutopia anwenden kann. Wer noch nie etwas von Zelda gehört hat, der wird sich bei manchen Puzzles allerdings ziemlich schwer tun — lösbar sind sie mit etwas Fantasie trotzdem. Edle Grafik, stilvolle Musik und ein packendes Ambiente krönen dieses Modul. Nur dumm, daß das 24stellige Paßwort in japanischen Schriftzeichen ausgegeben wird Deshalb empfiehlt sich speziell für Neutopia der Backup-Booster, den wir im Aktuell-Teil dieser Ausgabe ausführlich vorstellen.

Wer einen Blick auf die Fotos von "Neutopia" riskiert und sich etwas mit der Software fürs Nintendo-Videospiel auskennt, der wird sofort freudig ausrufen: "Hey, das ist doch 'Zelda' auf der PC-Engine!". Tatsächlich sind die Gemeinsamkeiten zwischen dem Kultspiel "The Legend of Zelda" und "Neutopia" so frappant, daß man praktisch kaum Unterschiede entdecken kann.

Wer mit dem Namen Zelda nichts anfangen kann, dem sei gesagt, daß Neutopia im weitesten Sinne ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag ist. In erster Linie sind hier schnelle Reaktionen im Kampf gegen die Vasallen der bösen Mächte gefragt. Um an manche nützliche Gegenstände heranzukommen oder Verstecke der Feinde ausfindig zu machen, muß man dagegen etwas mit den grauen Zellen jonglieren.

Ein schmucker japanischer Jüngling mit gezücktem Schwert macht sich auf die Suche nach acht Kristallen, die auf vier Kontinenten verteilt sind. Genau wie bei Zelda (so ein Zufall) wird sowohl auf der Oberwelt als auch in den Dungeons nicht gescrollt. Sobald man den Bildschirmrand erreicht hat, wird auf das nächste Bild umgeblendet.

Auf der Oberwelt schlägt man sich noch mit relativ harmlosen Gesellen herum. Hier und da werden etwas Geld oder Extras eingesammelt, die manche Gegner nach dem Dahinscheiden netterweise liegen lassen. Wertvollere Hilfen und Tips (leider in japanisch) gibt's in den Höhlen, deren Eingänge ab und zu noch freigefackelt oder freigesprengt werden müssen. Im Lauf der Zeit findet man bessere Schwerter und andere Ausrüstung.

Da man die vielen Hinweise in den seltensten Fällen richtig deuten kann, müßt Ihr manchmal experimentieren (welcher von zehn optisch identischen Gruft-Eingängen muß denn nun per Bombe geöffnet werden?).

In den Dungeons, von denen jeder Kontinent zwei Stück zu bieten hat, geht's dann härter zur Sache. Hier lauern heimtückische Monster und Fallen, die nicht so leicht zu überwinden sind. Orientierungshilfen wie Kompaß und Karte sind zum Glück vorhanden. Neben fixen Reflexen sind hier besonders Eure grauen Zellen gefordert (wie verschieb ich welchen Stein, damit sich die dritte Türe von links öffnet?). Nachdem der Obermotz besiegt wurde, liegt einer der acht Kristalle parat, den man dann brav zu seinem Meister bringt. Dieser verrät auf Nachfrage ein Paßwort, das es Euch erlaubt, die Suche an dieser Stelle mit allen erbeuteten Gegenständen fortzusetzen. Ohne etwas Fleißarbeit hilft das Paßwort allerdings nicht viel, denn es besteht ausschließlich aus japanischen Schriftzeichen. *mg*

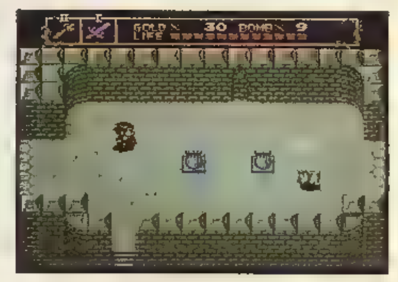


Meine Katze darf sich mit mir wieder auf ein paar durchwachte Nächte freuen. "Neutopia" ähnelt nicht nur spielerisch dem guten alten Zelda, auch der Suchtfaktor ist ähnlich hoch. Eine große Oberwelt, zahlreiche Monster, verzwickte Dungeons, viele Gegenstände und versteckte Extras erhöhen die Spielmotivation und verringern den Schlafbedarf.

Die Grafik ist hervorragend und feinste Musikstücke umschmeicheln zusätzlich das verwöhnte Spieler-Ohr. Leider müssen Neutopia-Spieler ohne die praktische Batterie zum Speichern eines Spielstandes auskommen. Man kann sich aber das ellenlange Paßwort mit Hilfe eines einfachen Koordinaten-Systems gut merken. Ein Manko bleibt aber doch noch: Wer Zelda nicht kennt, hat wegen der vielen japanischen Texte, leichte Probleme mit Neutopia zurechtzukommen.







Um bei Neutopia vorwärtszukommen, muß man oft die Waffen wechseln. Per Druck auf die Start-Taste erscheint das Auswahlmenü.

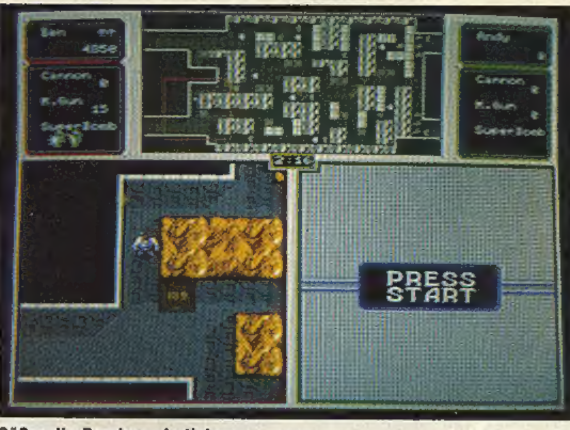
Crack Down

Grafik: 69	Sound: 75	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 70		
Bombenlegen im Labyrinth: der übercoole Sprengmeister		

Brandneu in den Spielhallen ist der neue Sega-Automat "Crack Down". In diesem Spektakel müssen verwegene Kämpfer in Labyrinthen Zeitbomben installieren. Das Labyrinth wird, wie beim Atari-Automaten "Gauntlet", von oben dargestellt. Nur ein kleiner Ausschnitt des Labyrinths mit der Spielfigur ist sichtbar. Auf einer Karte wird das gesamte Labyrinth mit allen Gegnern, den Bomben-Positionen und der Position der eigenen Spielfigur dargestellt. Auch die Verstecke von Extrawaffen sind hier drin.



Bei diesem Automaten sollte man sich nicht daran stören, daß reihenweise auf menschenähnliche Sprites geballert wird. Denn dann wird man von diesem sehr stilvoll gestalteten Automaten nicht so schnell loskommen. Zunächst sieht alles sehr nach "Gauntlet" aus. Spätestens wenn man jedoch den ersten Überrumpelungs-Versuchen der Gegner entkam, indem man sich an die Wand wirft, packt einen das Crack Down-Fieber: Um eine Ecke schleichen, schnell zuschlagen und ab zum nächsten Punkt. Man sollte möglichst an einem Gerät spielen, das nicht zu leise eingestellt ist. Die Musik ist nämlich, wie bei Sega üblich, sehr hörenswert und reißt einen zusätzlich ins Spielgeschehen. Hier sollte man unbedingt mal eine Mark springen lassen.



Süßer die Bomben nie ticken ...

Mit einer Maschinenpistole bewaffnet macht man sich also auf den Weg. Überall lauern Wachen. Sobald man erblickt wird, kommen diese angelaufen. Manche sind wahre Kampfkolosse und versuchen einen mit Fausthieben zu erledigen. Andere feuern sofort aus allen Rohren oder fackeln mit Ihren Flammenwerfern rum. Wird es mal gar zu hektisch, kann sich der Kämpfer flach an die Wand drücken, so daß Geschosse harmlos vorbeizischen.

Zusätzlich liegen im Labyrinth noch Koffer mit Extrawaffen und Munition herum. Sind die Bomben plaziert, sollte man so schnell wie möglich zum Ausgang gelangen, um von der Explosion nicht erwischt zu werden. Die Restzeit wird aufs Punktekonto gutgeschrieben. Für eine Mark erhält man drei Leben, wobei man, entsprechender Vorrat an Markstücken vorausgesetzt, beliebig oft nach Verlust des letzten Lebens weiterspielen kann. *hf*

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Ablaufsteuerung: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch, (mg)
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke (bo Cheflayouter), Wolfgang Berns
Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller
Titel: Interplay

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan,- R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Die beste Nachricht zuerst: Ab nächstem Monat findet Ihr *POWER PLAY* als eigenständiges Magazin am Kiosk. Auf der nächsten Seite könnt Ihr mal das Titelbild bewundern.

Natürlich bekommt Ihr entsprechend mehr Tests und Tips. Anatol packt die Koffer und sucht unter der sengenden Sonne der amerikanischen Wüste nach heißen Spiele-Neuheiten auf der CES-Messe. Außerdem wollen wir Euch vorstellen: das riesige Rollenspiel "Starflight II" für PCs, das mit ziemlicher Sicherheit für Furore sorgen wird. Sehr vielversprechend sieht die Formel 1-Simulation "Indianapolis 500" von Electronic Arts aus: mit scharfen Kurven und Computergegnern im Geschwindigkeitsrausch.

Ruhiger, aber nicht minder spannend, wird's in "Champions of Krynn". Nach "Curse of the Azure Bonds" haben die AD&D-Experten jetzt ihr drittes Rollenspiel in der Mache. Fans von Karatespielen sollten schon die ersten Hiebe auf die Tastatur üben, denn bei "Bruce Lee lives" wird man einiges Geschick brauchen.

Auch die Videospiel-Benutzer dürfen sich freuen: Wir berichten ausführlich über die neuen 16-Bit-Konsolen. Welches Videospiel bringt mehr? PC-Engine oder Mega-Drive?

Die nächste Ausgabe von *POWER PLAY* erscheint am 19. Februar

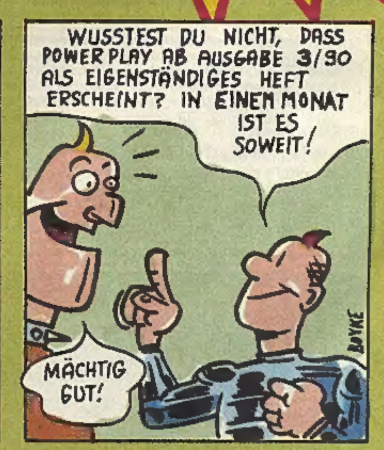
Dazu gibt's Tests jeder Menge Software. Unter anderem im Heft: "Super Shinobi" und "Truxxton" fürs Mega-Drive, sowie "Mr. Heli" für PC-Engine. Fürs Sega Master System erwarten wir "World Games", fürs Nintendo "Metal Gear" — reinschauen lohnt sich.

Wer bei so viel Spiel nicht mehr weiterkommt, schlägt in den neuen, erweiterten Power-Tips nach. Dort wird unter anderem eine Komplettlösung von "Larry III" stehen. Nicht zu vergessen: Ein Riesen-Wettbewerb, bei dem Ihr einen fetten Preis kassieren könnt, wenn Ihr Euch als Kenner in der Spiele-Szene erweist.









M E H R **TESTS** M E H R **TIPS** M E H R **TRENDS** M E

Mit Ausgabe **3/90** ist es soweit: Ab sofort jeden Monat


BRANDHEISS!
POWER PLAY
ALS EIGENES
MAGAZIN
AB AUSGABE
3/90
H R TATSACHEN M E H R TRICKS M E H R TRANTOR

FULL METAL PLANETE

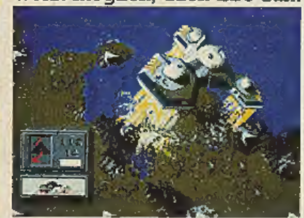
HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben.

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T 99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

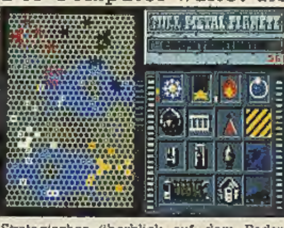
Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.





Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als



Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert: Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.



Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

ERHÄLTLICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

INFOGRAMES

BOMICO SERVICELINE : Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25